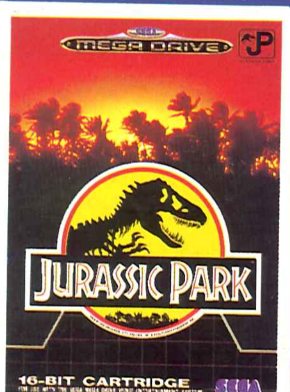


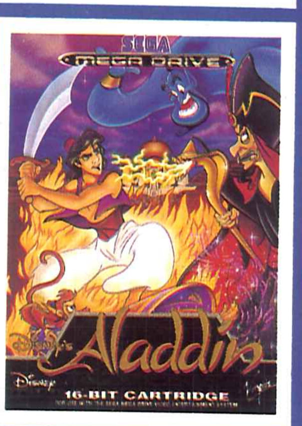
Año IV Número 28 - 350 Pesetas
HOBBY
CONSOLAS
REVISTA
DEOJUEGOS PARA CONSOLAS
TOE JAM & EARL 2
1º CONCURSO DE RAP CONSOLERO
HOBBY PRESS
BAZAR NAVIDEÑO
PARA PONER
TU CONSOLA
BAJO CONTROL
...y por supuesto
¡NOVEDADES!
DRÁCULA
FLASHBACK
REN & STIMPY
ETERNAL CHAMPIONS
ELIGE
LOS MEJORES
JUEGOS DEL 93
CALENDARIO GIGANTE
HOBBY CONSOLAS 1994
00028
8 414090 100168
Tortugas Ninja
¡¡ROMPEN CON TODO!!

¿POR QUÉ MEGA ... MEJOR CONSO

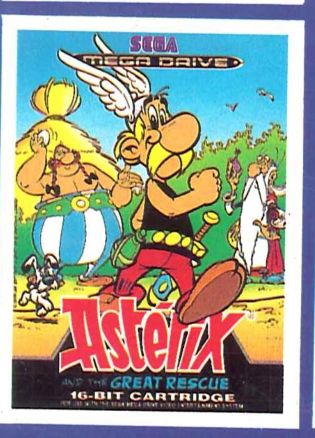
MEGA DRIVE LO TIENE TODO EN SUPER TITULOS...

Estás ante una MEGA DRIVE, los 16 Bits con más posibilidades del mundo.
Ahora MEGA DRIVE, añade a sus más de 300 títulos de puro lujo, unos super-lanzamientos con la marca de la casa. Sólo como SEGA sabe hacerlo.
Para empezar, arranca el procesador Motorola 68.000 de tu MEGA DRIVE e insértale una leyenda genial: ALADINO, un juego donde tus deseos son órdenes. La magia del gran Disney respira por todos sus Bits con una animación de fábula ¡60 imágenes por segundo! Imagínate, lo normal son 24.
Volarás en alfombra mágica... el genio velará tus pasos, ¡tu espada te abrirá el camino!
No menos genial, el gran SONIC reaparece con un nuevo éxito: SONIC SPINBALL, su velocidad en acción puede compararse a la velocidad de procesado de tu MEGA DRIVE, 7.6 MHZ. Inigualable.
Pero bueno, volviendo a nuestro héroe, podemos afirmar que si alucinaste con las fases de "pinball" con las que siempre nos sorprende el maestro, ¡agárrate! ¡Todo un juego de "pinball" de principio a fin!
Y por si fuera poco ¡poción para tu MEGA DRIVE! El pequeño ASTERIX se convierte en un fenómeno de los guantazos ¡prepárate a sentirlos! Los 320×224 pixels de resolución de tu MEGA DRIVE te transportan a la Galia.
Como último bombazo ¡¡PARQUE JURASICO!!, velocirraptores, branquiosaurios, tiranosaurios... sembrarán el pánico en tu MEGA DRIVE. Una programación creada por un equipo de colegas del amigo Spielberg en exclusiva para tu MEGA DRIVE.
Hasta los movimientos de los saurios han pasado por laboratorio. ¡¡Lo más fuerte en millones de años!!
Pero no es más que el principio... ¡¡SIGUE LEYENDO!!

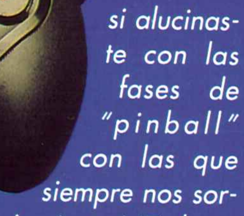












24 MEGAS ENTRAN EN JUEGO...

24 MEGAS

SEGA presenta el primer videojuego del mercado con 24 Megas sólo para tu MEGA DRIVE: "STREET FIGHTER II." El éxito mundial en máquinas de ARCADE aterriza sólo





Unitros

...GA DRIVE ES LA ...LA QUE EXISTE?

para ti. Repartirás más leña que nunca. 24 Megas. Otra dimensión de lucha. Pero eso no es todo, muy pronto le seguirán nuevos juegos de 24 Megas como "ETERNAL CHAMPIONS."

PARA COMPARTIR EL TRIUNFO...

También cantidad de juegos para compartir (2 o más jugadores). En todos nuestros Packs encontrarás muchos juegos para divertirte con un amigo.

Entre los lanzamientos de esta monstruosa temporada podrás contar con los siguientes Mega Títulos para dos jugadores: GUNSTAR HEROES, BASEBALL 2020, HAUNTING, SNAKE RATTLE "N" ROLL, STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION, DAVIS CUP TENNIS, F-1, SONIC SPINBALL, LETHAL ENFORCERS...

Y en cuestión de días, un nuevo adaptador para cuatro jugadores te permitirá competir con éstos:

GENERAL CHAOS, HOCKEY 94, WIMBLEDON TENNIS, GAUNLET 4, y ULTIMATE SOCCER que permite hasta 8 jugadores.

...Y ASEGURARTE EL FUTURO.

Si crees ser un gran consolero, tu respuesta no puede ser otra: ¡MEGA CD! El mundo de los videojuegos se divide en antes y después del MEGA CD. La unión perfecta con tu MEGA DRIVE consigue una potencia total de 500 MEGABYTES.

¡Entra en la nueva dimensión! Imágenes reales, simuladores profesionales, animación de tus héroes favoritos, y además... ¡escucha tu propia música y disfruta del Karaoke!



MEGA CD, los otros chips... ¡Son patatas fritas!

Son las incuestionables razones de por qué MEGA DRIVE es la mejor consola que existe. Es la ley del más fuerte. Siempre lo fue.

CON TODAS LAS POSIBILIDADES...

Si todavía no tienes MEGA DRIVE... ¡Estás a tiempo! Ahora puede ser tuya eligiendo entre cuatro completísimos Packs, el que más se adapte a ti: SONIC PACK, STREET FIGHTER II PACK, MEGA PACK con Super Hang On, Columns y World Cup Italia, o MEGA ACCION con Streets of Rage, Shinobi y Golden Axe.

Recuerda que todas estas configuraciones siempre vienen con dos mandos además de "SONIC," el juego más premiado de la historia.





LA LEY DEL MAS FUERTE

SUMARIO

LA PORTADA: TORTUGAS NINJA



Después de unos cuantos meses sin saber nada de ellas, las Navidades han traído consigo el retorno de nuestras amigas, las Tortugas Ninja. Dos excepcionales cartuchos para Super Nintendo y Game Boy han sido argumento más que suficiente para que se ganaran el título de personajes del mes, y por tanto, para que hayan sido las protagonistas de nuestra portada y de nuestro número. Nadie sabe lo que nos deparará este próximo año, pero lo que está claro es que gracias a ellas hemos logrado comenzar este 1994 con buen pie.

NUESTROS EXPERTOS

LOLOCOP

Por fin tenemos un juego de lucha que puede hacer frente al todopoderoso Street Fighter II. Y aquí estamos nosostros, como siempre, para mostrároslo. Ya sabéis lo que dicen por ahí: "Hay muchos hobbys, pero el auténtico es Hobby Consolas".

CRUELA DE VIL



Gracias a la magia del compacto, recorreréis Transilvania tras el conde Drácula en un juego sangriento, terrorífico y espectacular. Pero igual de espectaculares, aunque sin sangre, son los demás cartuchos de este mes.

TENIENTE RIPLEY

Me he paseado por un planeta hostil, he atrapado bandidos en el Oeste, he luchado contra Darth Vader y no me queda aliento para nada más que para desearos Felices Fiestas.

BOKE



Perdonad que sea breve, pero estoy a punto de lanzarle a Lolocop una andanada de "judías". Esto del Robotnik Mean Bean Machine es casi más divertido que Toejam. ¡Qué mes! Entre una cosa y otra, no voy a poder probar el turrón.

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado: José Ignacio Gómez-Centurión
Director Editorial: Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: J. Carlos García
Redacción: S. Herranz, C. Frutos, J.L.del Carpio, M. del Campo, Esther Barral, Antonio Caravaca J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición: S. Fungairiño (Jefe de sección), Abel Vaquero, Elena Jaramillo
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Secretaria de Redacción: Ana Torremocha
Dibujos: A. Fernández
Fotografía: Luis Covaleda

Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Colaboradores: A. Dos Santos, E. Lozano, David García.
Colab. Autoedición: Millán de Miguel

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Suscripciones: Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Año III - Nº 28-enero 1994. 350 ptas. (Incluido IVA)

LO MÁS NUEVO



56 La nueva sensación de los juegos de lucha ha llegado ya a la Mega Drive para disfrute de todos.



62 Su título ya os sonará, pero seguro que esta versión para la Super os da más de una sorpresa.



68 Un juego divertido, bien hecho y original, sobre todo original, hace su debut en la 16 bits de Sega.



76 Una nueva y magnífica versión de la mayor aventura intergaláctica de la historia, ahora en Super Nintendo.



PREVIEWS



TUS PADRES CREEN QUE AUN ERES UN NIÑO. ¿VAS A DEJARLES ELEGIR TU PORTATIL?

DE JUGUETE.

PORTATILES MONOCOLOR

Un solo color.
Pero, ¿en qué año vives?.
¿No ves que tus colegas te pueden sacar los colores?.

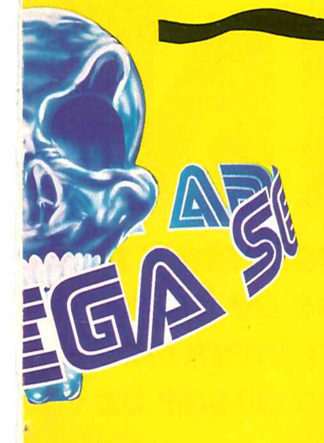
Tamaño pantalla:
¿Eres capaz de ver algo?. ¡Enhorabuena!. ¡Eres un águila!. La mayoría necesita una buena lupa. Y eso, si le da bien la luz a la pantalla.

De **sonido** mejor no hablar. Con esa musiquilla, mejor irse a otra parte.

Juegos:
Rescates de princesitas, carreras de minicoches... ¡Pero de qué vas!. ¿Esto es lo que entiendes por aventuras?. ¿Por qué no pruebas el parchis?

LA LEY DEL

Unitros



DE JUGONES.

GAME GEAR

32 colores en pantalla, de una paleta de 4.096. **GAME GEAR.** ¡La única a todo color!. Y además... **¡convertible en T.V.!.**

Tamaño pantalla: 83 cm. (Diagonal). Retroiluminada para jugar de noche, en clase, en el coche, o encima de un árbol, si quieres. ¡Y sin forzar la vista!.

SONIDO ESTEREO con 4 canales de alta fidelidad. Para no perder el ritmo de la acción.

Jurassic Park, Aladino, Cool Spot, Robocop Vs Terminator, Asterix, Sonic... **¡Más de 150 juegos**, e infinidad de periféricos! Con **GAME GEAR** la aventura sigue tus pasos.

MAS FUERTE

DESDE 13.825 PTAS. +I.V.A.

GAME GEAR
POWER
SEGA
PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM
START
1
2

CLAY FIGHTERS

BIG IN

Se acabó el dramatismo y la seriedad de los juegos de lucha. En Japón triunfa un programa que enfoca este género desde un



Clay Fighters

En medio de tanto beat'em up legendario y violento, llega hasta Super Nes uno de los juegos más esperados por los buenos aficionados a los trabajos originales. «Clay Fighters» es el primer one-on-one (sin contar quizá el Ranmma 1/2) que se aleja del típico formato de seriedad y dramatismo, apoyado por fuertes muchachotes y bellas, pero agresivas señoritas. Interplay nos ofrece una nueva forma de enfocar la lucha cuerpo a cuerpo en una pantalla, alejandose de todos esos tópicos. En este programa los protagonistas son unos peculiares personajes que parecen sacados del cuarto de juegos de cualquier niño. Sin embargo, eso no quiere decir que su realización gráfica sea simple, sino todo lo contrario. La definición de todos ellos es asombrosa, con un tamaño descomunal y unos movimientos perfectamente enlazados. Pero la cosa no queda ahí: Todas las voces y efectos de sonido han sufrido un laborioso proceso de digitalización que ha tenido como resultado una calidad sublime. Incluso los bien aprovechados 16 megas del programa se permiten el lujo de introducir en cada personaje un completo y original catálogo de movimientos y golpes especiales. Una espléndida demostración de como se puede desdramatizar un género y convertirlo en la más sana y pura provocación de la carcajada.

JAPAN

punto de vista diferente. Y de regalo, las aventuras de tres simpáticos personajes: :Joe & Mac, y el alucinante debut de Fido Dido.

Joe & Mac



Desde los tiempos más prehistóricos llegan hasta la Mega Drive los cavernícolas más marchosos de las videoconsolas. Después de pasar por todas las versiones Nintendo, Takara ha llevado hasta los 16 bits de Sega las aventuras de «Joe & Mac». La gente de Data East (al igual que en Super NES) han sido los encargados de realizar un programa de pura acción, con escenarios vistosos y divertidos, enemigos que dejan pequeña la pantalla y cinco niveles de recorrido vertical y horizontal.

Fido Dido

¿Quien no recuerda a ese personajillo que aparecía en los spots publicitarios de 7 up, bajo el nombre de «Fido Dido»? Pues ahora comienza una nueva andadura en las videoconsolas de la mano de Kaneko, con una primera versión para Mega Drive y una posterior para Super NES. Un original juego de acción y plataformas, que aprovecha al máximo las peculiaridades de Fido Dido, como la de ser un dibujo en blanco y negro dentro de unos gráficos en color, y que ejecuta movimientos absolutamente sorprendentes y divertidas.

Joe & Mac

SEGA MEGA DRIVE

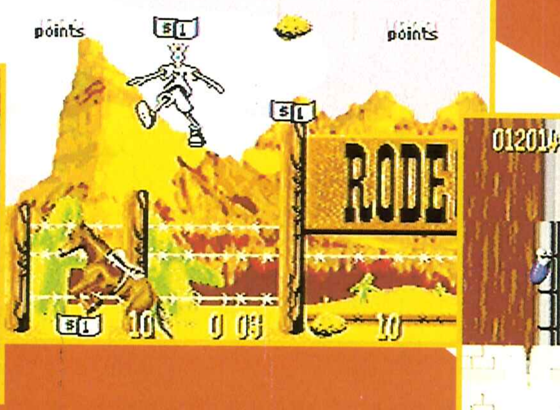


SEGA MEGA DRIVE









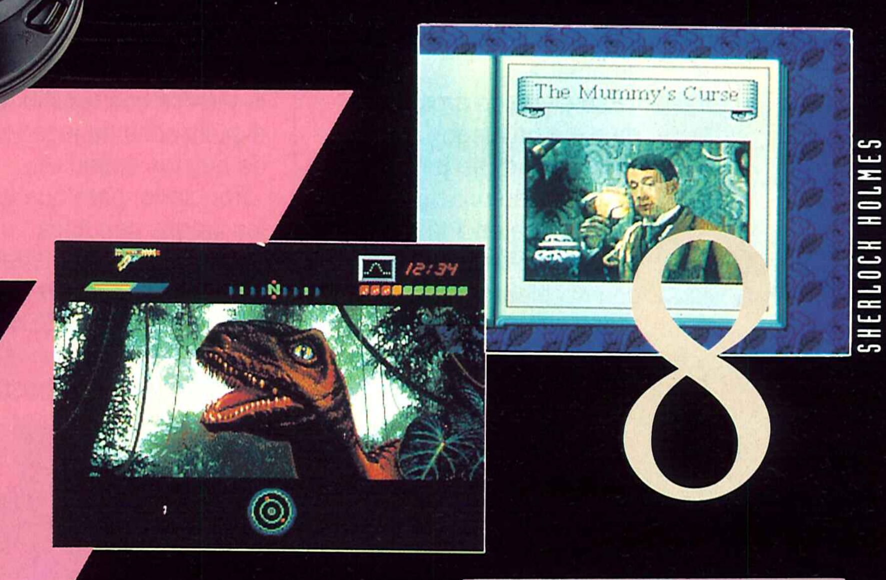




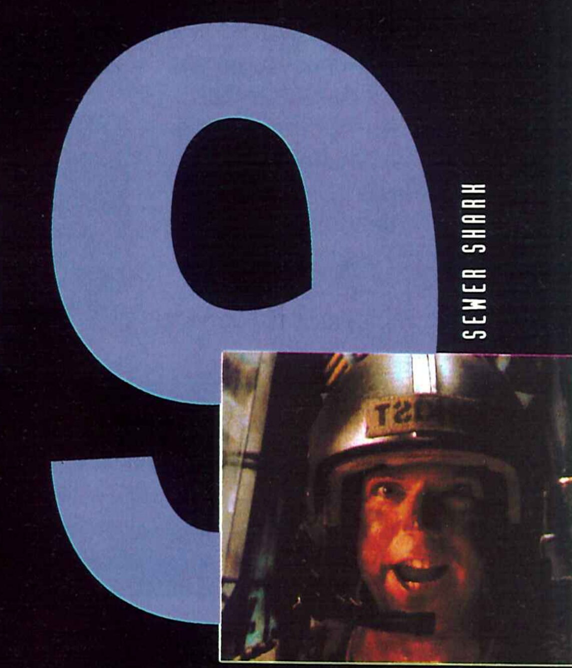
37 RAZONES MAS
16-BIT
MEGA DRIVE SEGA
SONIC CD
ROAD AVENGER
(SE INCLUYE EN MEGA CD II)
BATMAN RETURNS
TERMINATOR
THUNDERHAWK
FINAL FIGHT
EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:
Unitros



PARA TENER MEGA CD



SHERLOCK HOLMES



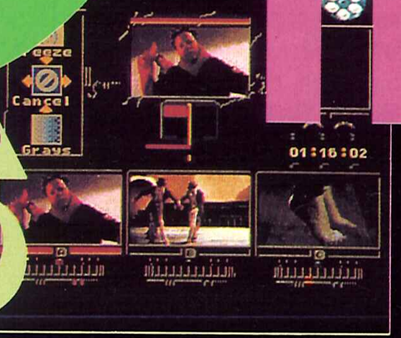
SEWER SHARK

JURASSIC PARK

NIGHT TRAP







KRISS KROSS





SILPHEED

LAS DEMAS RAZONES
NO NOS CABEN
EN ESTE ANUNCIO
...¡SE SALEN!

14. WOLF CHILD
15. BLACK HOLE ASSAULT
16. SPIDERMAN VS. KINGPIN
17. ROBO ALESTE
18. TIME GAL
19. JAGUAR XJ 220
20. PRINCE OF PERSIA
21. POWER FACTORY
22. SON OF CHUCK
23. HOOK
24. INXS (MUSIC VIDEO I)
25. COOL SPOT
26. SKULL KEEP
27. INDY
28. MADDEN ,94
29. DUNE
30. DRACULA
31. X - MEN
32. ETERNAL CHAMPIONS
33. ALONE IN THE DARK
34. STAR TREK
35. ANOTHER WORLD II
36. FLASHBACK
37. ECCO THE DOLPHIN



LA LEY DEL MAS FUERTE

Con los tornillos bien puestos

THE ADVENTURES OF DR. FRANKEN

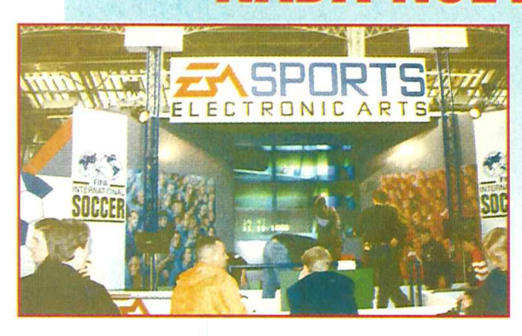
Ya está entre nosotros una nueva entrega de la "desternillante" serie del **Dr. Franken,** que esta vez ha querido pasear su chirriante chatarra por los circuitos **de Super Nes.** Franken, cabezota como pocos, ha tenido una disparatada idea: mandar a su amada Bitsy por correo a su lugar de vacaciones. Pero la incompetencia del servicio de correos de Transilvania ha esparcido sus "láminas" por todo el planeta, así que ahora el Dr. Franken deberá intentar recuperar los trozos de chatarra de su amada.





Ese divertido argumento da pie a un juego plataformero **de 8 megas,** que tiene su principal centro de atención **en la presentación,** realizada con el célebre Modo 7.

FUTURE ENTERTAINMENT SHOW: NADA NUEVO BAJO EL SOL



Pocas, por no decir ninguna, fueron las novedades que se presentaron en el **Future Entertainment Show**, feria de videojuegos organizada por la **editorial británica Future,** que publica cerca del 50% de las revistas de videojuegos de aquel país. Este acto fue un simple escaparate para compañías como Electronic Arts, Psygnosis y Accolade, que ofrecieron a los **más de 50.000 asistentes** la posibilidad de jugar a sus últimos productos.

Llamaron especialmente la atención las celebridades que allí se pudieron ver, y es que **Channel 4,** uno de los canales británicos de televisión, emitió cuatro minutos diarios de información sobre el acontecimiento. ¿Mereció tal vez la pena?...

Puñetazos compactos en blanco y negro

··· PRIZE FIGHTER ···

La compañía norteamericana **Digital Pictures,** una de las más innovadoras dentro del universo **CD**, lanzará en nuestro país un excelente **simulador de boxeo llamado «Prize Fighter».** Una introducción de película conduce a la presentación de los cuatro boxeadores contra los que os podréis enfrentar. **La perspectiva es siempre subjetiva**, apareciendo en pantalla todo lo que veríais si fuerais el boxeador. Las **imágenes digitalizadas son en blanco y negro**, dando un inconfundible toque de cine serie negra de los años cuarenta (época dorada de Rocky Marciano) a todo el juego. Para los impacientes, decir que **hasta febrero** no está prevista su aparición en los establecimientos especializados.



A TODO MARSHAL

Por JC Kid y Marshal M. Rosenthal

¿Qué tal, "kids"? Para poneros los dientes un poco largos, os contaremos lo que está arrasando por USA. Nintendo anda un pelín de capa caída por el continente europeo, pero aquí ocurre todo lo contrario. Por ejemplo, vamos a tener pronto el **NHL Stanley Cup para Super Nintendo,** una auténtica maravilla de la técnica con rotaciones, imágenes digitalizadas de jugadores y todo tipo de efectos especiales.

Por cierto, para que luego digan que los juegos perjudican a los niños, id tomando nota de ciertas iniciativas como la de **la actriz Emma Samms y la firma Toys R US**, que han presentado un nuevo sistema de entretenimiento al hospital St. Vicent



de Nueva York. Gracias a él, los niños hospitalizados podrán jugar tranquilamente con la Super Nintendo a juegos como Super Mario World, además de ver un montón de películas de todo tipo.

¿Sabéis que **Mortal Kombat** ya ha vendido **más de tres millones de unidades** en todo el mundo?, y esta cifra sigue subiendo... La propia Acclaim se frota las manos ante otro bombazo: el impresionante **NBA Jam.,** con el que podréis emprenderla a machacazo limpio sin ninguna contemplación.

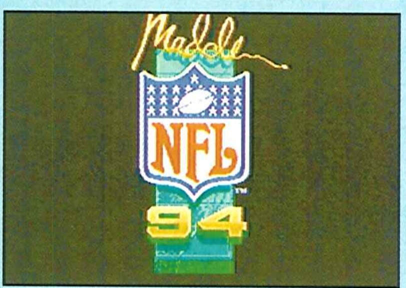
En cuanto a Sega, diremos que ha llegado **la Handy Gear,** que no sólo protege la pantalla de la portátil **contra todo tipo de golpes** (no experimentéis por si acaso), sino que además reduce el brillo de la imagen y agranda la pantalla. Por último... ¡feliz año nuevo, malandrines!

Fútbol con barras y estrellas

MADDEN NFL 94

Nada menos que **16 megas** de genuino sabor americano se reúnen en **«Madden NFL '94»**, el último cartucho deportivo de **la factoría de Electronic Arts,** con más de 40



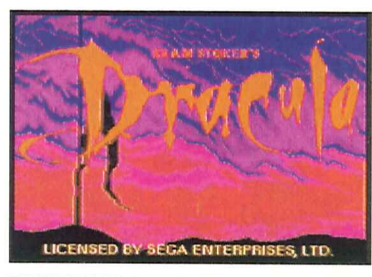


equipos de la liga estadounidense de fútbol americano y una temporada completa de este deporte. En él se introduce una visión más cercana de los jugadores, la posibilidad de crear equipos y **la opción de 4 jugadores,** mediante la utilización del **adaptador 4-Way Play** de Electronic Arts.

Por supuesto, tampoco se han olvidado de introducir nuevas jugadas de ataque, ni de recordarnos que el espectáculo sigue siendo un auténtico

SONY SIGUE PROGAMANDO DE PELÍCULA

Después de la avalancha de lanzamientos con la que **Sony** nos va a alegrar las Navidades, se anuncia una **oleada de cartuchos de película,** con conversiones como **«Drácula» para MD y Nes, y «Hook» para SN.**




HOOK

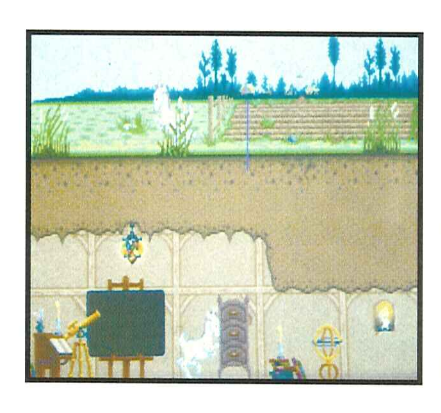
Como recordaréis, el Príncipe de las Tinieblas juró derrotar de una vez por todas al enamorado Jonathan Harker **en los escenarios de Transilvania, la vieja abadía y el Londres del siglo pasado.** Para impedirlo, tendréis que recoger todos los objetos posibles (cuchillos, estacas, un crucifijo o el agua bendita), al mismo tiempo que evitáis todo tipo de criaturas infernales, tales como lobos, búhos, ratas y vampiros.

Por otro lado, tras su paso por las dos grandes de Sega, **Peter Pan se batirá en duelo con el mismísimo Capitán Garfio,** evocando de esta manera sus años mozos, cuando vivía feliz en la tierra de Nunca Jamás. Su objetivo: rescatar a sus hijos de las garras del malvado capitán.

Ese es el argumento de «Hook», un cartucho donde tendréis que enfrentaros a un sinfín de piratas, esqueletos asesinos, abejas insoportables y demás chusma, a lo largo de **11 emocionantes niveles,** además de conseguir la Espada de Oro que posee vuestro viejo rival Rufio.

¡Ten hijos para esto!

ALBIA-SMALL FURRY CREATURES



Esto de ser padre o madre es muy duro. Si no, ya lo comprobaréis vosotros mismos con esta nueva genialidad **de Millennium para Mega Drive**, que os planteará el reto de **"educar" a unas extrañas criaturas** en su lucha por la supervivencia. El juego se desarrolla en un mundo imaginario, donde vuestros "retoños" tendrán que aprender de vosotros a defenderse de los peligros que les acechan y a ganarse la vida por sí mismos.

Como veis, originalidad no le falta a este cartucho, que contiene incluso **la opción de dos jugadores,** padre y madre. ¡Para que todo quede en familia!

SUNCOM ECHA UNA MANO AL JUGÓN

La firma estadounidense **Suncom Technologies** sigue en su línea de ayudar al sufrido jugón que ya ha tenido que pasar más de una vez por la consulta del callicida... Por ello, va a sacar pronto al mercado dos súper mandos: **Cyberpad para Super Nintendo y Tac 50 para Mega Drive.**

Cyberpad es un bonito y espectacular pad de control que tiene **un botón de disparo rápido y permite ralentizar vuestras acciones.** Además, lleva **una memoria de movimientos** y un botón de combinación de las teclas Y y B. Como recordaréis, el lanzamiento de este mando para Mega Drive ya lo anunciamos hace unos cuantos meses en estas mismas páginas.

Por su parte, Tac 50 es un cómodo joystick para Mega Drive, que tiene **tres botones de función y una forma que se adapta perfectamente a la mano**, tanto que podemos decir que es su prolongación. Se venderá en el Reino Unido al precio de 13 libras (unas 2.300 pesetas).





STREET FIGHTER II TURBO. Doce de los mejores luchadores mundiales dispuestos a desafiarte. Elige a tu campeón y lucha por poder arrebatarle a Mr. Bison el título. Con nueva turbo-velocidad ajustable y 20 megas de acción. Para 1 ó 2 jugadores.





SUPER MARIO KART. La más divertida carrera de Karts que jamás hayas podido imaginar está a punto de empezar en tu Super Nintendo. Para 1 ó 2 jugadores.



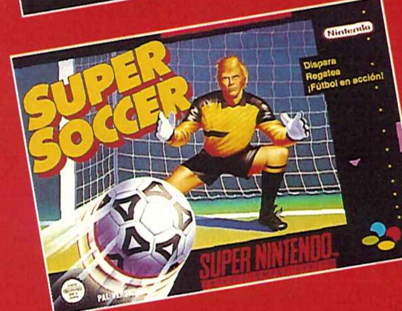


BUBSY. La estrella que estabas esperando: 16 megas, 5 mundos, 16 niveles y 300 pantallas por nivel, amenizados por 7 bandas sonoras de música, voces digitalizadas, gráficos espectaculares y dibujos animados interactivos. Para 1 ó 2 jugadores.





STARWING. Es el primer juego que incorpora el revolucionario Chip Super FX, con el que conseguirás el doble de rapidez, mayor precisión y la mayor suavidad de movimientos nunca vistos hasta ahora. Una auténtica sensación de realidad.



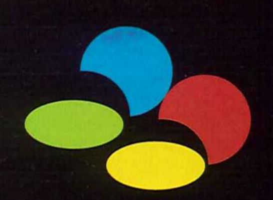


SUPER SOCCER. Toda la emoción del deporte rey: pases, tiros elevados, faltas, remates de cabeza, regates, autopases... ¡Y en tres dimensiones! Elige equipo y haz todos los cambios que necesites para diseñar tu propia estrategia. Para 1 ó 2 jugadores.











THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE. Pluto ha desaparecido y su amigo Mickey está sobre la pista. Deberá buscar a su amigo a través del mundo mágico del emperador Pete antes de que sea demasiado tarde. Para 1 ó 2 jugadores.



ALADDIN. Descubre todo un nuevo mundo de aventuras. Unete a Aladdin para encontrar su cita con el destino. Necesitará algo más que magia para conseguir que sus deseos se conviertan en realidad.

GOOF TROOP. Pete y PJ han sido secuestrados. Enbárcate con Goofy y Max y lucha contra los bucaneros para conseguir llegar a la isla de Spoonerville y poder liberar a tus compañeros. Para 1 ó 2 jugadores.

LA SUPERIORIDAD ESTA EN NINTENDO. LO DEMAS SON PALABRAS.



Consola más cuatro juegos nuevos de tu héroe favorito, con un precio estrella.

Déjales que hablen. Tú ponte a los mandos de Super Nintendo. Ahí es donde vivirás la super emoción de sus Super 16 Bits. Con todos sus adelantos pensados y puestos en marcha para tu diversión. Con los títulos que llegan más alto en las listas de éxitos.

Todo en tu mano y al alcance de tu bolsillo.

Ahora la Consola Super Nintendo, con mando de control multifunción, cable conector TV y adaptador de corriente (A/C) por sólo 19.990 ptas. (IVA incluido).

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

NINTENDO ESPAÑA S.A.
P.º de la Castellana 39 - 28046 MADRID

Entrevistamos a dos de los programadores de la gran sorpresa de Mindscape

STEVE LENEY: "OUT TO LUNCH SE PARECE MUCHO A SUPER MARIO WORLD"



Un rico, rico cartucho espera a los usuarios de Super Nintendo bajo el título de «Out to Lunch». Este sabroso juego tiene como protagonista a un célebre cocinero francés llamado Pierre le Chef, que deberá buscar los ingredientes que componen su suculenta receta por todos los rincones del mundo.

Con la originalidad, pues, por bandera, se presenta esta pequeña joya de Mindscape. Y creemos que es motivo más que suficiente para justificar la entrevista al alimón que a continuación publicamos con **el programador de «Out to Lunch», Jonathan Taylor,** y con **su diseñador gráfico, Steve Leney.**

HOBBY CONSOLAS: **¿De quién fue la idea original del juego?**

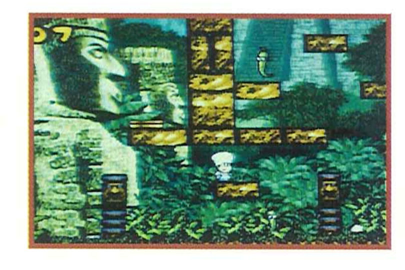
STEVE LENEY: Quería hacer un juego en el que nadie "muriera" y al que me gustara de verdad jugar, con personajes geniales y lleno de colorido. Antes de este proyecto, no había diseñado los bocetos de ningún juego que hubiera salido finalmente al mercado, pero estaba decidido a que esta vez mi proyecto se hiciera realidad. Participé en el de «Outlander», pero me pusieron algunas limitaciones, por lo que ésta ha sido la primera vez que he hecho lo que realmente he querido.

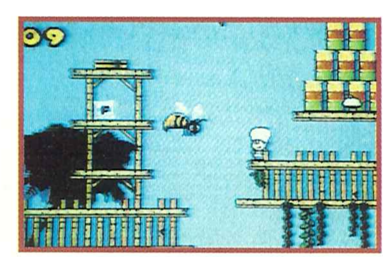
H.C.: **¿Ha habido grandes problemas a la hora de programarlo?**

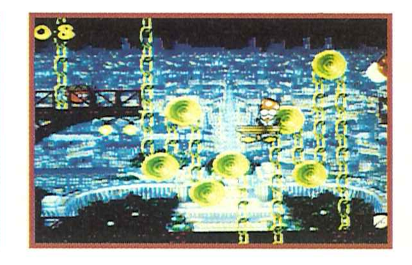
JONATHAN TAYLOR: Muy importantes, no, si exceptuamos la labor de encajarlo todo en el cartucho. El espacio disponible era tan limitado que tuvimos que estar constantemente retirando algunos gráficos y sustituyéndolos por otros. El principal problema que plantea programar juegos para Super Nintendo, es que su procesador es muy flojo, un 6502 que va demasiado lento. Sin embargo, teniendo en cuenta que esta tecnología está muy anticuada, hay que decir que funciona bastante bien, y que incluso es superior a la de Mega Drive.

H.C.: **Habladnos un poco del juego...**

S.L.: Bueno, hay muchos escenarios de plataformas, cada uno con los alimentos propios del país que representa. En este juego no se puede morir, pero sí sufrir un atolondramiento momentáneo que hará perder unos preciosos segundos al jugador. Por otra parte, existe una mayor cantidad de niveles ocultos que los inicialmente establecidos, además de algunas fases de bonificación. Todo ello hace que se parezca mucho a «Super Mario World», con muchas acciones de estrategia.









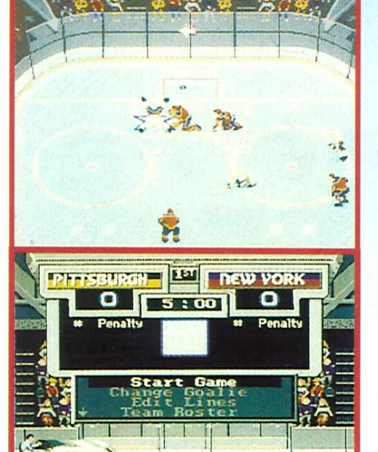
En Pantalla

Medio kilo de destrucción
TOTAL CARNAGE



Una auténtica carnicería se va a desatar pronto **en vuestras Mega Drive,** en cuanto los facinerosos protagonistas de **«Total Carnage»** desenfunden sus pistolas de aire comprimido y se líen a tiros contra todo lo que se mueva en la pantalla de vuestra consola. Los que ya hayáis abrasado el gatillo de la versión salonera de este frenético juego, os podréis hacer una idea de lo que os espera. A lo largo de las estepas y selvas que sirven de escenario a vuestra matanza, tendréis que ir **recogiendo multitud de armas** para meter una buena ración de pólvora a todos los infectos bicharracos y mastuerzos que se crucen en vuestro camino. La consigna es **destruir sin parar hasta el final.** ¿No ibais por ahí presumiendo de duros? ¡Pues ya es hora de demostrarlo, muchachetes!

La ley del estacazo
NHL '94



Y nosotros que creíamos que **Electronic Arts** se había olvidado de los usuarios **de Super Nintendo**... Vamos y nos enteramos de que va a salir para esa consola la conversión de **«NHL '94»,** que ya está haciendo furor en Mega Drive. Y razones no le faltan para ello. Incluye todos los equipos norteamericanos que se os ocurran, con sus plantillas al completo, un público enfervorizado y unos efectos sonoros estremecedores.

Además, podrán jugar al mismo tiempo **hasta cuatro jugadores** y se han incluido algunos aspectos inéditos, como los remates sobre la marcha, la opción de portero manual y la modalidad de penaltis. En fin, un simulador deportivo de lo más completito, que incluye la posibilidad de **salvar resultados mediante una pila.**

Fantasías animadas de ayer en Game Boy
TINY TOON ADVENTURES 2

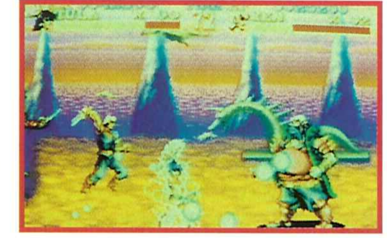


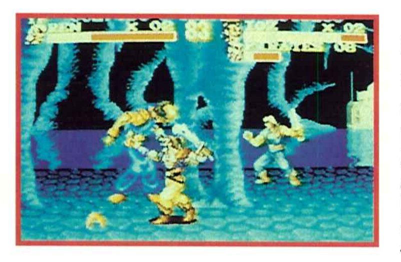
Subtitulado **«Montana's Movie Madness»,** este alocado cartucho de **Game Boy** presenta las interminables aventuras de Buster Bunny y su implacable enemigo Montana Max. A lo largo de los 5 niveles de juego y las 3 originales fases de bonificación, intentaréis darle su merecido a ese granuja de Montana, contando con la inestimable ayuda de Gogo Dodo

Uno de los mejores juegos que se han visto últimamente para Game Boy, con toda la **carga de humor y diversión que sólo Konami** y pocas más son capaces de proporcionar.

Fantoches al abordaje
THE PIRATES OF DARK WATER

La fantasía de **Sunsoft** vuelve a obsequiar a los usuarios de **Super Nintendo y Mega Drive** con un cartucho **inspirado en los dibujos animados de Hanna Barbera**. Sus ocho niveles de acción trepidante tienen como protagonistas a tres pendencieros de cuidado: **Ioz, Ren y Tula**. Su misión será encontrar los trece tesoros ocultos necesarios para destruir la mortífera sustancia conocida como el "Agua Oscura", y derrotar finalmente al malvado pirata Bloth. Para ello, deberán utilizar un sinfín de armas y hechizos, además de sus propias habilidades como luchadores de artes marciales. Con **«The Pirates of Dark Water»** podréis visitar cuevas, selvas y ciudades fantasma, antes de subir a bordo del barco pirata de Bloth.





Hay que señalar que existe una pequeña, pero importante, diferencia entre las dos versiones del juego: la de Super Nintendo tiene **opción de dos jugadores,** mientras que la de Mega Drive sólo os permitirá jugar contra la máquina.

EL PROXIMO MES



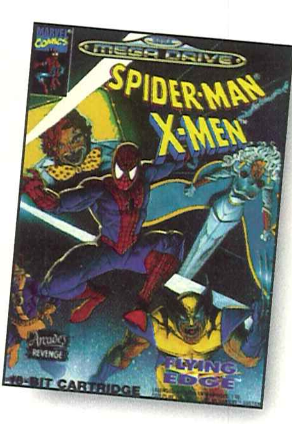
VOLVERA A PASAR

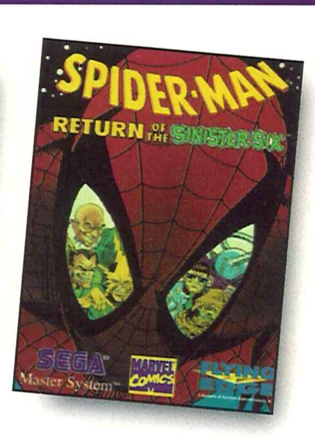


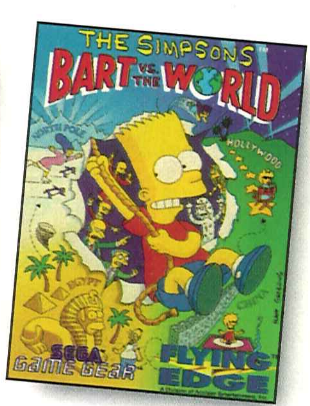
En Pantalla

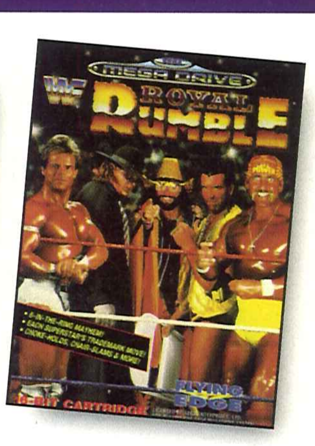
ACCLAIM SE INSTALA EN ESPAÑA











La prestigiosa **compañía Acclaim** ha decidido instalarse en nuestro país. Aunque la distribución de sus cartuchos se realizará **mediante Buena Vista Home Video,** lo cierto es que serán los responsables de Acclaim los que supervisen todos sus productos.

Desde **finales de diciembre,** habrá juegos para todos los gustos. En materia deportiva, tendremos «**NBA All Star Challenge**» para MD; si lo vuestro son las emociones fuertes, «**Terminator 2: The Judgment Day**», «**Alien 3**», o «**WWF Royal Rumble**» para SN; y en cuestión de plataformas, «**Bart vs. the World**» y «**Spiderman. Return of the Sinister Six**» para MS, y «**Bart's Nightmare**» y «**Spiderman/ X Men**» para MD.

YOUNG MERLIN: 16 MEGAS MÁGICOS

La compañía **Westwood Studios**, con amplia experiencia en programas para PC, **ha realizado con Virgin Intertactive** uno de los proyectos más ambiciosos para los 16 bits de Nintendo. Os estamos hablando de la **primera aventura gráfica de Super Nintendo,** una maravilla de la programación llamada «**Young Merlin**».



Con este cartucho, nos trasladaremos a Camelot para seguir las aventuras de un joven mago Merlín, antes de encontrarse con el rey Arturo.

10 sorprendentes niveles en los que destaca la calidad gráfica y mucha originalidad y fantasía, componen este **juegazo de 16 megas,** que en España **distribuirá Arcadia a partir del próximo mes de enero.**

TERMINATOR CD: EL GUERRERO DEL FUTURO



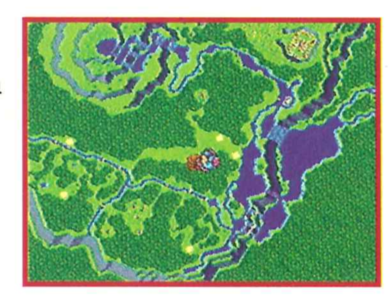
¿Que os gustó la versión de «Terminator» para Mega Drive? ¿Que pensabais que no ibais a volver a ver al doble de Schwarzenagger en vuestras consolas?. Pues estabais muy equivocados. «**Terminator**» **irrumpirá muy pronto en Mega CD** con toda la fuerza del compacto. Los chicos de **Virgin** han sido los encargados de dar forma a las nuevas aventuras de este temible guerrero, que **la propia Sega se encargará de distribuir.**

Manteneos atentos, porque se espera que sea todo un derroche de acción, que superará con creces a lo que ya vimos en Mega Drive.

El primer juego de rol para tres jugadores simultáneos ... THE SECRET OF MANA ...

En vuelo directo desde Japón nos llega un JDR de enorme éxito. Con **el sello de Squaresoft,** padres de la saga «Final Fantasy» o «Mystic Quest», desembarca **en Super Nintendo «The Secret of Mana».**

Este juego de 16 megas de capacidad, conocido en el país del sol naciente como «Holy Sword Legend 2», ofrece la posibilidad de **tres jugadores simultáneos** (el primer cartucho así en España), y te hará sentirte protagonista de una increíble aventura.





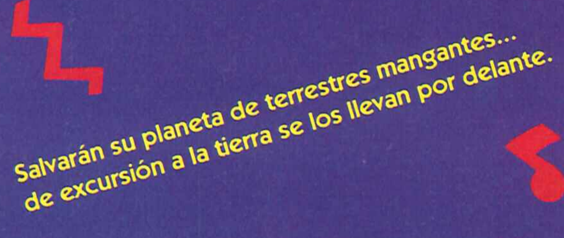
¡DOS RAPEROS DE LUJO!.



TOE JAM & EARL... ¡Que baile todo el mundo!.
TOE JAM & EARL... ¡Dos raperos de lujo!.









Con el ritmo del RAP nunca pares de bailar...
¡A enchufar tu MEGA DRIVE!.¡Píllate tu Control Pad!.



Todo a ritmo de funky. ¡Píllate la música, hermano!.
TOE JAM & EARL. ¡Que no pare la música!.





Unitro

Andy y Terry Bogard, Mai Shiranui, Big Bear y compañía vuelven con más fuerza que nunca en "Fatal Fury Special", una nueva versión para Neo Geo de la leyenda recreativa.

FURIA DE CAMPEONES

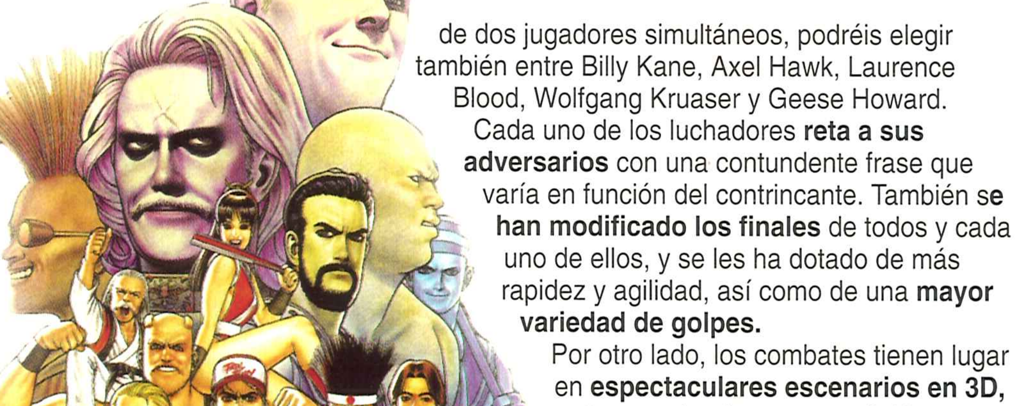
Era inevitable. Ante el apogeo de juegos de lucha y las versiones especiales y mejoradas de clásicos "beat'em-up", **SNK** no podía dejar pasar la ocasión de sorprendernos a todos con **«Fatal Fury Special» para Neo Geo,** un juego que en poco tiempo se ha convertido en todo un mito de las recreativas americanas.

Las novedades que presenta con respecto al «Fatal Fury» son numerosas. Para empezar, **se ha aumentado el número de luchadores,** lo que, sin duda, constituye una de las bazas fundamentales del cartucho. A los ocho ya conocidos, hay que añadir los fichajes de **un marchoso punki que responde al nombre de Duck King** y de **un venerable ancianito llamado Tung Fu Rue.** Por lo tanto, serán diez vuestros contrincantes iniciales en el nuevo torneo. Ysi os decantáis por la opción de dos jugadores simultáneos, podréis elegir también entre Billy Kane, Axel Hawk, Laurence Blood, Wolfgang Kruaser y Geese Howard.

Cada uno de los luchadores **reta a sus adversarios** con una contundente frase que varía en función del contrincante. También **se han modificado los finales** de todos y cada uno de ellos, y se les ha dotado de más rapidez y agilidad, así como de una **mayor variedad de golpes.**

Por otro lado, los combates tienen lugar en **espectaculares escenarios en 3D,** algunos de ellos con scroll. Y, por supuesto, esta perfección gráfica viene acompañada por la **gran calidad de todos los aspectos sonoros** del cartucho.

Todo un espectáculo para Neo Geo, que supera con creces las dos versiones anteriores de «Fatal Fury», y que podréis ver comentado en el próximo número de vuestra revista favorita.













Ganador del Concurso CHUCK ROCK II

Sebastián Navarro Cuadrado, de Alcoy, ha ganado, con este original dibujillo en tres dimensiones, un fantástico viaje para tres personas a Londres, donde podrá visitar la alucinante exposición de dinosaurios del Museo de Ciencias Naturales... y otras cosas que no contamos.

(Por cierto, Sebastián, llámanos porque no pusiste tu número de teléfono en el cupón)

Si queréis ver el dibujo en tres dimensiones, poneros unas gafas con un plástico rojo a la derecha y azul a la izquierda.

ZOMBIES

NUEVO
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

NUEVO
SEGA MEGA DRIVE



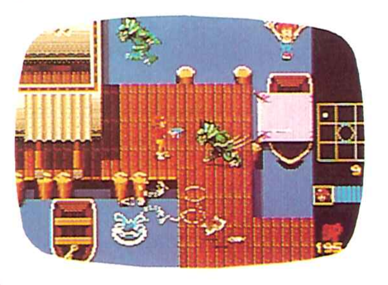


¡Nuevo! Zombies – el juego de horror más ingenioso y divertido.

Con 55 fases difíciles no te sentirás aburrido en ningún momento. Te toca a ti salvar a tus vecinos de las garras de los Zombies utilizando toda tu inteligencia e ingenio para engañarles. Programación excelente. Animaciones horripilantes que te darán escalofríos. ¡Un sonido terrorífico magnífico! ¡Si lo puedes evitar, no juegues solo, búscate pareja! ¡Vaya, puf! Es el doble de divertido jugar este juego de aventuras junto con un amigo. Anda, ve a tu tienda y compra ZOMBIES – el videojuego divertido y escalofriante disponible en Mega Drive y en Super Nintendo. ¡El último juego para la consola de 16 bits!







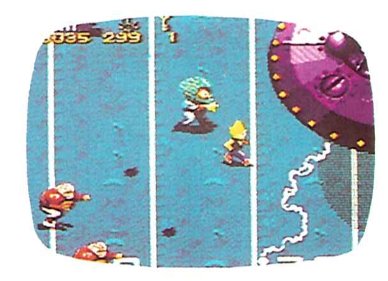
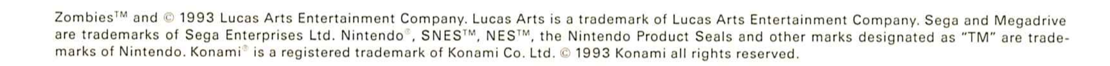






Imagen de pantalla: Sega Mega Drive



El MERCADILLO

FIGTHER STICK SG-6



Un completísimo joystick de reducidas dimensiones y grandes posibilidades. Asciiware ha incluido los seis botones que se están haciendo imprescindibles para disfrutar a tope de tu Mega Drive. Cuenta con turbo, disparo automático independiente y función de ralentización, y su precio está todavía por determinar.

SUPER ADVANTAGE



Para que hagas con tu Super Nintendo auténticas virguerías, Asciiware sacará al mercado esta maravilla de joystick que, menos terminar los deberes, hace de todo. Tiene controles de fuego con velocidad ajustable y la posibilidad de mantener un disparo continuo (autofire) sin necesidad de apretar ningún botón. Si aún así se te resiste, esta maravilla se encargará de ralentizar la partida para ponértelo aún más fácil a un precio por determinar.

SUPER MULTITAP

Por fin ha llegado uno de los periféricos más divertidos para tu Super Nintendo. El Multitap te ofrece la posibilidad de conectar hasta cinco pads a tu consola, para desparramar a tope con juegos que permitan más de dos jugadores simultáneos. Este atractivo aparato tiene un precio de 4.990 pts.

ARCADE POWER STICK II

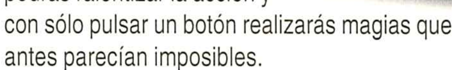
Este cómodo y resistente joystick para Mega Drive te convertirá en un jugador imparable. No sólo por sus seis botones con turbo regulable e independiente, sino por su cómoda jugabilidad y suave manejo. Por supuesto, permite ralentizar la acción y disparar sin pulsar botón alguno. Su precio aún no está disponible.



SN TOPFIGTHER



Con este sorprendente joystick para Super Nintendo, controlarás todas las funciones del mando gracias a una pantalla de LCD en la que podrás programar los movimientos y golpes de tus luchadores. También podrás ralentizar la acción y con sólo pulsar un botón realizarás magias que antes parecían imposibles.



MEGASTAR

Aunque la foto os muestre el Megastar de Nintendo, este original Joystick está también disponible para Mega Drive. Aparte de su atractivo diseño, tiene otras virtudes como la función de movimiento ralentizado, su disparo automático y su versatilidad tanto para diestros como zurdos. Sus cinco súper ventosas garantizan un fijación a prueba de juegos trepidantes. El precio, idéntico para las dos consolas, es de 5.990 pts.

NI-PRO

No nos podemos quejar de que QJ no intente hacer espectaculares sus joysticks. El ejemplo es este Ni-Pro para Nintendo, que te permitirá disfrutar con la mayor comodidad de tus aventuras. Entre sus funciones resalta la de disparo automático ajustable e indicador de disparos y movimientos mediante LED. Vamos, toda una feria de lucecitas que podrás obtener al precio de 4.290 pts.

PROGRAM PAD

La alta tecnología cabe en un espacio tan pequeño como este pad de carcasa transparente. Disponible para Mega Drive y Super Nintendo, el Program pad es capaz de memorizar secuencias de movimientos para facilitar los juegos de lucha. Ambos traen en memoria los golpes especiales del «Street Figther II» y del «Mortal Kombat». Por si fuera poco, incluyen disparo automático y función de juego ralentizado. El precio de estas maravillas es de 8.990 pts.

SG/SN-PROPAD

QJ, con la originalidad que le caracteriza, ha puesto en el mercado pads transparentes para Mega Drive y Super Nintendo. El de Mega Drive, además de sus tres botones habituales, cuenta con dos botones superiores más. Por el contrario, el de Super Nintendo se queda con sus seis botones de siempre. Estos dos pads tienen disparo automático y dos posiciones diferentes de ralentización del juego. El precio de ambos mandos es de 3.590 pts.

NI-5

Para que no te pierdas detalle cuando juegues en tu Nintendo, QJ pone a tu disposición este práctico joystick que incluye función de fuego automático e indicador LED (lucecitas rojas) de disparo. Algo sencillito, pero que sin duda resultará de gran utilidad. Además, su precio no te echará atrás: 2.990 pesetas. Interesante, ¿no?

SG/SN-PROPAD 2

A QJ no le gusta dejar las cosas a medias, así que, después de su espectacular SG Propad, ha lanzado al mercado una segunda versión que, además de sus virtudes anteriores (autofire y ralentización de juego), ha incluido los imprescindibles seis botones para que puedas disfrutar a tope de tus juegos preferidos. Aunque aún no conocemos su precio, la oferta parece valer la pena.



SG-SUPERBOARD

Para que no te pierdas detalle con los simuladores de vuelo para tu Mega Drive, QJ pone a tu disposición este formidable joystick con disparo automático ajustable e indicadores LED de disparo y movimiento. Todavía desconocemos su precio en el mercado

FOOTPEDAL

No hay duda de que lo ideal es gozar a tope de los juegos con el mayor realismo posible. QJ, consciente de esta necesidad, tiene en el mercado este soprendente artilugio que te permitirá controlar con los pies tus juegos preferidos de Nintendo y Mega Drive. Incluye un completo panel de funciones y apoyos plegables. Precio no disponible.

El MERCADILLO

HANDYBOY

Joyplus ha puesto todo su empeño en sacar el máximo partido posible de tu pequeña Game Boy. Y viendo la foto, hay que reconocer que lo ha conseguido.

Este interesante accesorio tiene amplificador stereo con altavoces, lupa de aumento ajustable, iluminación, botones de mayor tamaño y joystick. Además, se pliega fácilmente y cuenta con una cinta para transporte. Y toda esta espectacularidad la puedes conseguir al módico precio de 5.990 pts. Ahora sí que es verdad aquello de que con la Game Boy se puede jugar en cualquier sitio y a cualquier hora. Y si además puedes escuchar el sonido "a toda pastilla", pues mejor que mejor.

HANDY GEAR

Para que no tengas problemas con tu Game Gear, Joyplus ha ideado este cómodo artilugio que te permitirá llevar la portátil de un lado a otro sin el peligro de recibir un golpe inoportuno. Por si esto fuera poco, incluye una tapa que, a modo de visera, te librará de reflejos molestos mientras juegas y cuidará de que no se arañe la pantalla mientras descansas. Una gran idea de la cual no se ha dado a conocer su precio.

HANDYTRAY

Si no hay manera de que tengas los cartuchos ordenados y que te ocupen el menor espacio posible, no te preocupes que Joyplus te va a echar una mano, y no al cuello precisamente. La solución es esta bandeja en la que caben ocho cartuchos de Super Nintendo, y que tiene un precio de 1.890 pts. También está disponible para juegos de Game Boy por 1.390 pts.

HANDYSOUND

Como puedes ver, está bastante claro que Joyplus te quiere poner las cosas cuanto más fáciles mejor para que puedas jugar a gusto con tu Game Boy. Por ello, ha realizado este curioso periférico que no es otra cosa que unos auriculares estéreo, con un mecanismo especial de enrollado de cable. Si pierdes o estropeas los auriculares, es que no tienes perdón. Su precio es de 2.790 pts.

HANDY KEEPER

Este cómodo maletín de Joyplus te permitirá transportar y proteger con toda comodidad tu pequeña Game Boy y gran parte de sus complementos. El espacio interior de este Handy Keeper está pensado para que quepa perfectamente la consola, además del Handy Boy, una batería, cinco cartuchos de juegos, pilas, cables de conexión y alguna cosilla más que se te ocurra. De momento, no conocemos su precio.

HANDY POWER KIT

Si estás un poco harto de andar comprando pilas para tu portátil, QJ te propone la solución ideal con este kit compuesto de cargador de baterías rápido (2 horas) y la batería recargable. El cargado se usa conectándolo a la red como adaptador cualquiera de corriente. Este cargador es válido tanto para Game Boy como para game Gear, y su precio es de 8.790 pts.




DEEP•DUCK
TROUBLE
Donald Duck
El pato mete la pata
ADVENTURE DIARY
04
04
¡Menudo tío!, hace honor a su nombre, el tío Gilito las está pasando canutas. Metió la pata estruendosamente al llevarse un madallón sagrado cuyo maleficio está sufriendo en sus propias plumas. Sólo DONALD, puede deshacer el entuerto poniendo en acción un scroll vertical, buceando en las profundidades y vengando el maleficio a tan acaudalado pariente. ¡Echale una mano!. El tío Gilito te recompensará con creces, pero ya le conoces, no esperes monedas.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
DISPONIBLE EN: MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR.

El MERCADILLO

HANDYCARRY

Para que tu Game Boy no corra riesgos innecesarios, Joyplus ha ideado esta resistente funda de PVC que incluye una cinta para poder transportarla colgada del hombro. Por si esto no fuera suficiente, una tapa desmontable protege la pantalla de la consola de la luz solar directa y de inoportunos arañazos. Su precio es de 1.290 pts.



HANDY PLUG

Este extraño aparatito de Joyplus no es otra cosa que un adaptador universal que se puede conectar al mechero del coche. De este modo, podrás jugar con tu Game Boy o Game Gear sin necesidad de gastar pilas. Incluye los cables de conexión y su precio es de 2.390 pts.

LIGTH MAGIC



Para jugar con tu Game Boy en cualquier situación, Joyplus ha diseñado esta lente de aumento compacta y ajustable, que tiene además dos fuentes de iluminación. Además de ser plegable, tiene un interesante precio: 1.990 pts.



ASCII PAD NES

Esta pequeña maravilla de Asciiware para Super Nintendo ha previsto casi todos los problemas con los que te puedes encontrar frente a un juego difícil. Con este moderno pad podrás realizar hasta veinte disparos por segundo, sin necesidad de presionar ningún botón ni de ajustar la velocidad del juego a tus habilidades. El control de turbo, independiente para cada botón, tiene varias velocidades para que no te pases ni te quedes corto. Lamentablemente, aún no disponemos de su precio.

ASCIIPAD SG-6

Asciiware no se ha conformado con hacer pads "normalitos", sino que ha querido ir más lejos. Por este motivo, ha puesto a disposición de los jugones de Mega Drive un pad de seis botones que incluye turbo, disparo automático y capacidad para ralentizar los juegos más difíciles. Su reducido peso y su comodidad le convierten en el periférico ideal a la hora de manejarlo. Su precio en el mercado aún no está disponible.

COMPETITION PRO

Seis botones con turbo independiente y disparo automático son los principales valores de este novedoso pad para Mega Drive, que además cuenta con la oportuna opción de poder ralentizar el juego. Su cómodo diseño ergonómico hará de este Competition Pro un aliado imprescindible a la hora de los retos más difíciles. Erbe es la encargada de hacerlo llegar a tus manos, y su precio aún no está disponible.



REN & STIMPY
HOËK
LES FALTA UN TORNILLO ¡BUSCALO!
¿Dónde está el tornillo?. Interesante pregunta. Llegados directamente desde las pantallas televisivas, los cachondísimos REN & STIMPY... ¡Necesitan tu ayuda!. ¡El catastrófico invento de STIMPY lleva el mundo hacia la perdición, y lo pagará con creces sirviendo de taladradora, pringando a sus enemigos, haciendo de carretilla para transportar a REN. La máquina es una locura. ¡Su reparación es vital! cortacésped, jirafas, pajarracos, focas... te harán la vida imposible sobre un descontrol de originales fases: neveras, jaulas, peceras... REN & STIMPY, elige al que más te divierta o cámbialo cuando quieras, ¡incluso a la mitad del juego!. Ordenando esta locura, las cosas voverán a su sitio, incluyendo este anuncio.
THE ZOO
starring Ren & Stimpy
SEGA
MEGA DRIVE
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
Unitros



Lo prometido es deuda. Hace un mes os dije que tenía la sana intención de realizar un completo resumen técnico de los nuevos soportes aparecidos y por aparecer. Pues bien, éste es el resultado de una exhaustiva compilación de datos, que espero os aclare algunas dudas que, sé de buena tinta, rondaban por vuestras inquietas y cultas cabezas.

3DO

- FORMATO: **CD**
- COMPAÑIA: **Panasonic, Sanyo, AT & T, Matsushita, MCA/Universal, etc**
- PROCESADOR: **RISC 32 BIT.**
- MEMORIA: **16 MEGABITS.**
- VELOCIDAD (Mhz): **25.**
- PALETA DE COLORES: **16 MILLONES (30.000 EN PANTALLA)**
- SONIDO: **QSOUND Y DOLBY SURROUND.**
- POSIBILIDADES TECNICAS: **Casi infinitas: Rotaciones multiaxiales, scaling, zoom, degradados, capaz de procesar 64 millones de pixels por segundo**
- PRECIO: **700 $.**
- PRECIO JUEGOS: **70 $**
- SOFTWARE: **CRystal Dinamics, EA, Ocean, Spectrum Holobyte,etc.**
- FECHA DE LANZAMIENTO: **A la venta en USA**
- PRIMEROS JUEGOS: **Crash & Burn, Total Eclipse, Demolition Man, JUrasic Park, Star Trek, etc.**

COMENTARIO: Sin duda, la revolución de los sistemas actuales. Una auténtica maravilla de infinitas posibilidades, que supera todo lo visto hasta el momento. Pero el precio la hace casi prohibitiva.

ATARI JAGUAR

- FORMATO: **CD.**
- COMPAÑIA: **ATARI, IBM.**
- PROCESADOR: **RISC 64 BITS.**
- MEMORIA: **16 MEGABITS.**
- VELOCIDAD (**Mhz): 40.**
- PALETA DE COLORES: **16 MILLONES (definición similar a la de una fotografía)**
- SONIDO: **Stereo 16 bits, 12 canales, chip de alta velocidad DSP**
- POSIBILIDADES TECNICAS: **Similar al 3DO: manipulación, sombreado y rotación de polígonos en tiempo real, mapeado de estructuras, multitud de efectos de vídeo, etc. 55 MILLONES DE INSTRUCCIONES POR SEGUNDO.**
- PRECIO: **250-350 $.**
- PRECIO JUEGOS: **40-70 $**
- SOFTWARE: **Accolade, Atari, etc**
- FECHA DE LANZAMIENTO: **A la venta en USA.**
- PRIMEROS JUEGOS: **Crescent Galaxy, Raiden, Tiny Toons, Cybremorph, Checkered Flag II, y algunos otros.**

COMENTARIO: Estamos ante una máquina que en algunos aspectos supera, incluso, al 3DO, y que aparecerá a mitad de precio. La relación calidad=precio la sitúa a la cabeza de todos los soportes actuales.

PROJECT REALITY (Nombre del projecto)

(DATOS PROVISIONALES)

- FORMATO: **Cartucho y CD.**
- COMPAÑIA: **NINTENDO Y SILICON GRAPHICS.**
- PROCESADOR: **64 BITS R4000 (o R4400).**
- MEMORIA: **64-80 Megabits**.
- VELOCIDAD: **100 Mhz.**
- PALETA DE COLORES: **16,7 MILLONES (24 bits).**
- SONIDO: **32 Canales, calidad audio CD.**
- POSIBILIDADES TECNICAS: **100 millones de instrucciones por segundo, capaz de procesar y manipular 100.000 polígonos por segundo, gráficos 3-D en tiempo real, alta resolución de vídeo (1.024 por 1.024).**
- PRECIO: **Alrededor de los 200 $**
- SOFTWARE: **Capcom y Konami.**
- FECHA DE LANZAMIENTO: **Versión arcade, Nov. del 94. Versión consola, sin determinar.**

COMENTARIO: Un sistema que hace tan solo unos meses no se podía ni imaginar. Si es verdad todo lo que dicen, será más que un sueño. Lo que es más difícil de creer es que aparezca al precio de 200 $.

SATURN

(DATOS PROVISIONALES)

- FORMATO: **Cartucho y CD.**
- COMPAÑIA: **SEGA/HITACH.**
- PROCESADOR: **32 BITS (68030) Basado en NEC V60.**
- VELOCIDAD **(Mhz): 27.**
- PALETA DE COLORES: **16,7 MILLONES (24 BITS).**
- SONIDO: **Audio CD**.
- POSIBILIDADES TECNICAS: **Chips Alpha Channel capaces de realizar efectos de transparencia, modificar la paleta de colores, efectos de sombreado, etc. Puede generar 16.000 polígonos en pantalla.**
- PRECIO: **Alrededor de 400 $.**
- SOFTWARE: **SEGA.**
- FECHA LANZAMIENTO: **FInales del 94 en Japón.**
- PRIMEROS JUEGOS: **Virtual Racing, Virtual Fighters y un nuevo Sonic.**

COMENTARIO: Un soporte a la altura de los mejores, que posiblemente sea compatible con Mega Drive y Mega CD. Una característica que puede convertirse en una arma de doble filo.

AMIGA CD

- FORMATO: **CD.**
- COMPAÑIA: **COMMODORE.**
- PROCESADOR: **32 BITS (Motorola 68020).**
- MEMORIA: **16 MEGABITS**.
- VELOCIDAD **(MHZ): 14.**
- PALETA DE COLORES: **16 MILLONES (256 EN PANTALLA)**
- SONIDO: **16 BITS.**
- POSIBILIDADES TECNICAS: **Chips gráficos AGA, sistema operativo Amiga Dos, 3,5 millones de instrucciones por seg.**

PRECIO:**59.900 pts**

- PRECIO JUEGOS: **6.000 pts**
- SOFTWARE: **Acclaim, Gremlin,MIcroprose, Millenium, Occean, Psygnosis, Renegade,etc**
- FECHA DE LANZAMIENTO:**A la venta en España.**
- PRIMEROS JUEGOS: **James Pond, Sensible Soccer, Dune, Sim City, Zool, y un largo etc.**

COMENTARIO: Un soporte de notables características y precio asequible, cuya mayor virtud reside en que el catálogo de software es el más numeroso, y además es el único soporte que se puede adquirir actualmente en España.



CD ROM DE NEO GEO

(Únicos datos conocidos)

- FORMATO: **CD.**
- COMPAÑIA: **SNK.**
- PROCESADOR: **32 BIT.**
- POSIBILIDADES TECNICAS: **180 Megabytes de buffer de RAM**
- PRECIO JUEGOS: **Menos de 50 $**.
- FECHA DE LANZAMIENTO: **Marzo- mayo del 94.**

COMENTARIO: Uno de los soportes más esperados, por el interés que despierta ver las posibilidades del CD al servicio de una consola de lujo como NEO GEO. El precio de los juegos es esperanzador.

THE IRON MAN

(Únicos datos conocidos)

- FORMATO: **CD.**
- COMPAÑIA: **NEC.**
- PROCESADOR: **32 BIT.**
- VELOCIDAD: **25 Mhz.**
- SONIDO: **30 ó más canales.**
- POSIBILIDADES TECNICAS: **ARM Chips capaces de realizar espectaculares mapeados, rotaciones, digitalizaciones,etc. Probablemente NO sea compatible con los anteriores juegos de NEC.**
- SOFTWARE: **Hudson Soft.**
- FECHA DE LANZAMIENTO: **Marzo 94 en Japón**
- PRIMEROS JUEGOS: **UN Shooter, un RPG y un juego de lucha.**

COMENTARIO: NEC no ha querido perder el tren de los nuevos soportes, y está preparando una gran maquina. Habrá que esperar más noticias para realizar una valoración con más peso.

EL BUZÓN DE LOS GAME MASTERS

En esta ocasión, y sin que sirva de precedente, me encuentro con ganas de responder a vuestras cuestiones. Así que voy a comenzar rápidamente antes de que se me pasen...

Me alegro de volver a saludarte, Paco "Gin" Larios. Creo que habrás quedado bastante satisfecho con **el reportaje de este mes,** y como has visto yo cumplo siempre mis promesas. Recuerdos a Jerez.

Al hilo de esta primera respuesta, le diré a mi amigo Ibán (¿¿con "B"??) Castillo de León que si quiere estar informado de **los nuevos soportes,** ¿dónde mejor que en esta santa casa?

Estimado Guillermo Mtnez. "los panes y los Peces", no hay ningún nuevo chip gráfico para Mega Drive, pero sí un procesador matemático **llamado SVP (Sega Virtual Procesing)** instalado en el inminente «Virtual Racing», cuya capacidad son similares a las del Chip Fx de Super NES, **basándose en las posibilidades que ofrecen los gráficos vectoriales.** Efectivamente, saldrá para Mega Drive el alucinante **«Samurai Showdown»**, y será a lo largo del 94. Por cierto, tendrá una segunda parte para NEO GEO llamada **«Samurai Spirits II»**.

Tienes toda la razón, Ramón Gomís Gómez (parece una declinación) estoy harto de decir que la medida en megas de los juegos de NEO-GEO es engañosa, pues **NO se trata de megas comprimidos** como en el resto de los cartuchos. Yo te recomendaría que esperaras la aparición del CD ROM para NEO GEO antes de realizar cualquier compra. Puede que te lleves una sorpresa agradable.

Bien, John Sepo Leto (gracias por aclararme esto), **el retraso de los lanzamientos de Mega CD** se debe a razones puramente comerciales, pero no te preocupes, pues rápidamente espero que se solucionen.

No sé como has podido enterarte, Antonio "Vargas" Heredia, pero tienes razón. Acclaim está preparando un **nuevo sistema de digitalización para sus juegos**, con la ayuda de la prestigiosa **Nippon Computer Graphics Association,** que promete ser una "pasada" Han realizado un vídeo de demostración llamado "Duel" que utiliza **sistemas de captación óptica revolucionarios.**

Bueno, se me acabaron las ganas, el tiempo y el espacio, así que corto por lo sano y me despido hasta el próximo número. Espero vuestras cartas en...

"Game Masters" Hobby Press. C/ de los Ciruelos Nº4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

ROBOCOP™ VERSUS THE TERMINATOR™

En un futuro próximo, los mundos de Robocop y el Terminator se funden en una única realidad. Tú, Robocop, debes salvar a la humanidad destruyendo al súper ordenador Skynet en un futuro posible en el que las máquinas gobiernan la Tierra y Skynet es el poder supremo.

Pronto disponible en la Game Gear, Mega Drive y la Master System de Sega.

Virgin



ORION
PICTURES CORPORATION

HEMDALE

SEGA
Master System

SEGA
GAME GEAR

PREVIEW



La caza de vampiros continúa

- CONSOLA: MEGA DRIVE
- COMPAÑÍA: KONAMI
- FECHA DE LANZAMIENTO: EN BREVE

Los lanzamientos para los diferentes formatos de Sega siguen llegando a un ritmo vertiginoso. En esta ocasión, aparece para Mega Drive un cartucho clásico dentro de los juegos de plataformas,con ciertas mejoras. Una estupenda noticia para los usuarios de la dieciséis bits, que ven cómo esta compañía aumenta su oferta, convirtiéndola en la más completa de la actualidad.



Mucho antes de que al señor Francis Ford Coppola se le ocurriera hacer una versión en la gran pantalla de la novela "Drácula", con la consiguiente avalancha de productos que se inspiraban en esta legendaria figura histórica (entre ellos videojuegos para todos los sistemas de la Tierra), los nintenderos más precoces podían disfrutar de un cartucho donde había que vencer al propio Conde y otras encarnaciones del mal.

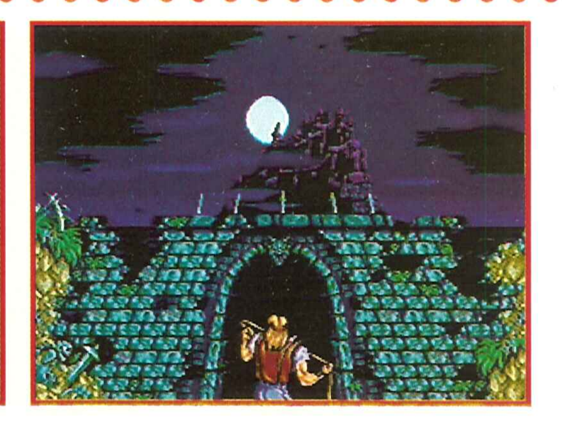
«Castlevania», tras varias versiones para la NES, Game Boy y una para Super Nintendo, aparece ahora para Mega Drive. Bajo el subtítulo de «The Next Generation», este cartucho no presenta apenas variación respecto a la entrega para dieciséis bits de la compañía del fontanero consolero. La concepción gráfica de las plataformas, los adversarios que saldrán a tu paso antes de enfrentarte al enemigo fin de nivel, la división en subfases o los numerosos items que se encuentran escondidos en el interior de los candelabros y tras las agrietadas paredes son buena muestra de ello.

Pero también existen variaciones, y además de gran relevancia. En esta ocasión, no hay un solo protagonista, sino dos: el norteamericano John Morris y el español de Segovia Eric Lecarde (eso pone en el juego). Se diferencian, además de en su indumentaria y apariencia física, en el tipo de arma básica que utilizan. Mientras el "yankee" es un maestro del látigo, con el que puede incluso subir a las plataformas más alejadas, el ibérico está especializado en el manejo de la lanza, que utiliza como pértiga. Aparte podrás conseguir otras armas secundarias de excelentes resultados, como hachas, boomerangs, etc.

Así que ya sabes. Dentro de poco podrás disfrutar de un cartucho clásico, que ha mejorado en la animación de los personajes. Y en cuanto a la jugabilidad, que es al fin y al cabo lo que interesa, mantiene el elevado nivel de sus predecesores, asegurando horas y horas de entretenimiento gracias a sus tres niveles de dificultad, gran extensión de las fases y la posibilidad de contar hasta con cinco vidas.

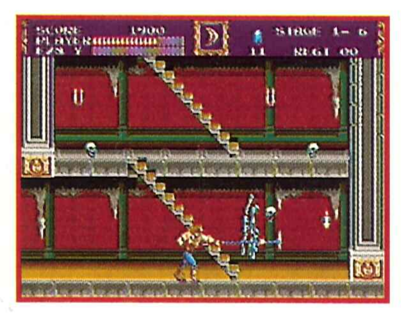


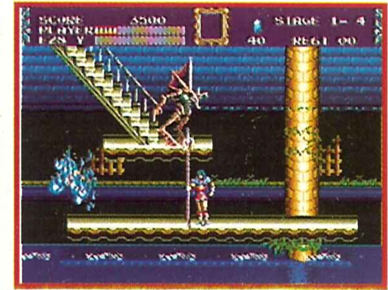
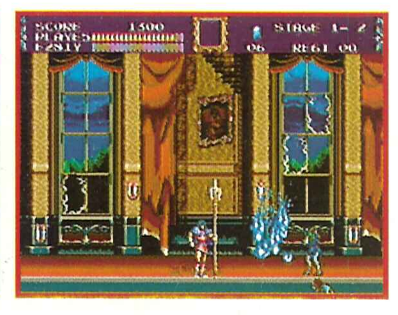




CASTLEVANIA

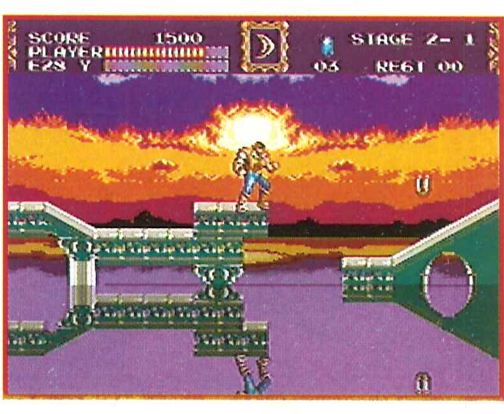
the next generation





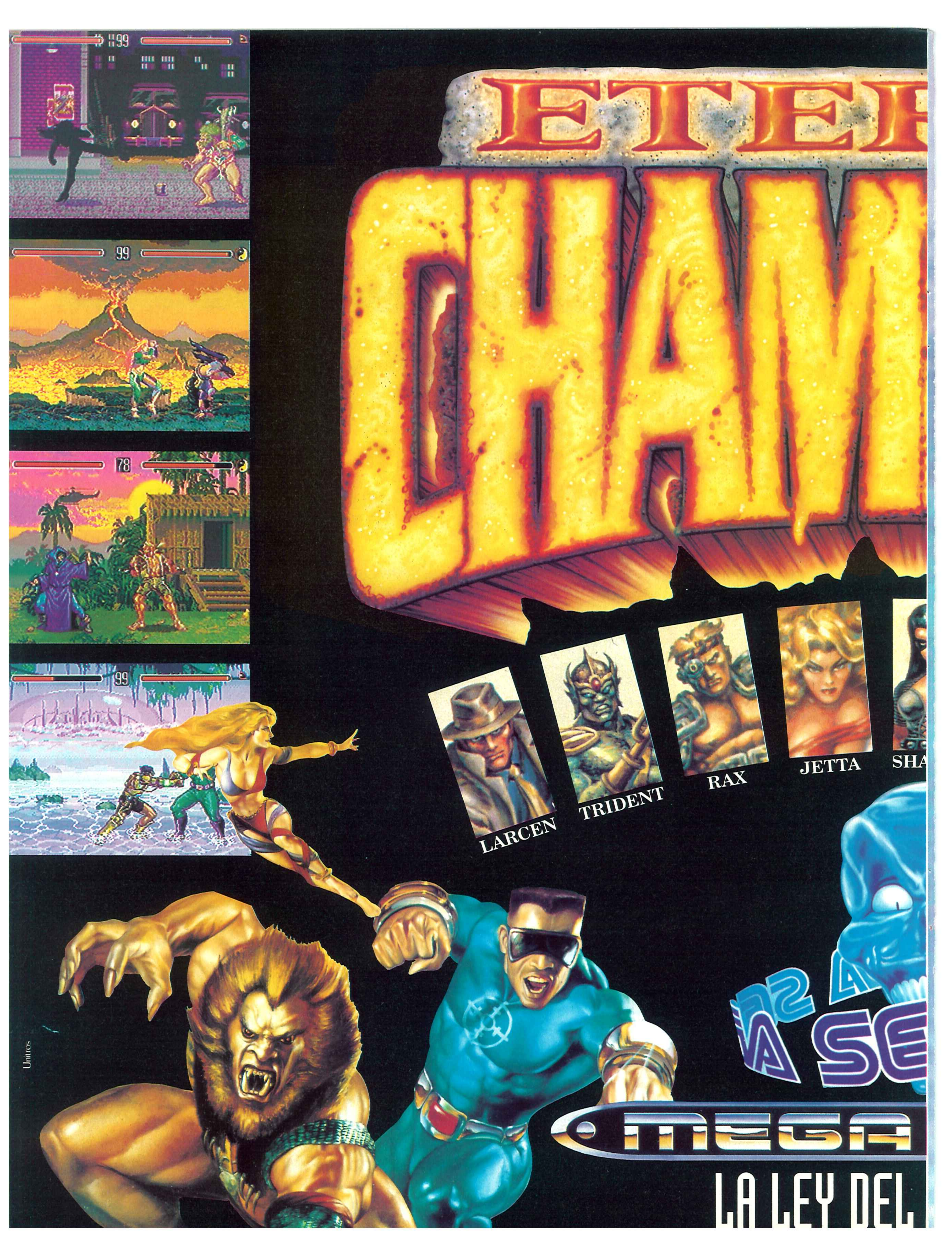
Este gran clásico que mezcla las plataformas con los vampiros llega a Mega Drive tras su brillante estancia en Nintendo.










ETER
CHAM
LARCEN
TRIDENT
RAX
JETTA
SHA
MEGA
LA LEY DEL


RNAL
PIONS
24 MEGAS
ADOW
XAVIER
BLADE
MINKN.
SLASH
SE HAN JURADO ODIO ETERNO
Y SOLO PUEDE QUEDAR UNO
LLEGA EL COMBATE DEFINITIVO
EN 24 MEGAS DEVASTADORES
武士道
Un combate a muerte entre los campeones de lucha más grandes de todos los tiempos ¡ETERNAL CHAMPIONS!. No hay nada igual. 24 Megas devastadores dan vida a un total de 9 luchadores que desatan sus malas artes en la tormentosa búsqueda de la inmortalidad.
¡Sólo puede quedar uno!. La gloria no se comparte.
Tras el modo de entrenamiento ya no hay excusas que valgan, entrarás en la competición hacia la batalla final. (3 modos a elegir).
¡ETERNAL CHAMPIONS!. Los elegidos no hacen concesiones, 35 golpes por luchador, tres velocidades en combate, repetición instantánea de golpes. Los Sprites son los más grandes que hayas visto. Su potencia de pegada no tiene comparación.
¡ETERNAL CHAMPIONS!. Gráficos incomparables con el fondo interactivo: misiles autocontrolados, ventiladores mortíferos,hiper-descargas eléctricas...
Una lucha sin cuartel, con juego para la eternidad. Los demás juegos de lucha (STREET FIGHTER II Special Champion Edition, MORTAL KOMBAT de Mega Drive) son el mejor entrenamiento. Lo necesitarás.
ETERNAL CHAMPIONS. La hora de la verdad.
EGA
DRIVE
MAS FUERTE



Pelé ficha por... Mega Drive

- CONSOLA: MEGA DRIVE
- COMPAÑÍA: ACCOLADE
- FECHA DE LANZAMIENTO: FEBRERO

La compañía Accolade prepara el lanzamiento de un nuevo programa de fútbol, con la garantía del auténtico rey de este deporte: Pelé. Con un formato similar a EA Soccer, este cartucho se prepara para entrar a competir con los grandes monstruos del género. En poco tiempo, podréis comprobar si está a la altura de todos ellos.

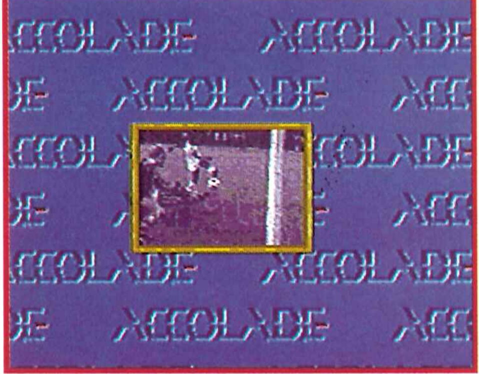
Edson Arantes do Nascimento. Tres veces campeón del mundo con la selección nacional de Brasil. Más de 1.000 goles conseguidos a lo largo de su carrera. Conquistó en repetidas ocasiones la Liga y la Copa de su país, con su club, el Santos. Sin duda, el jugador más representativo del balompié mundial en toda su historia. De ahí que a su sobrenombre se le añadieran dos palabras, que ya no se separarían de su persona a lo largo de toda su carrera, e incluso después: "O rei Pelé".

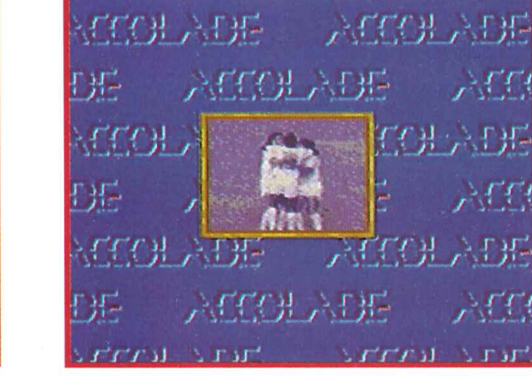
La compañía norteamericana Accolade ha decidido sabiamente contar con la colaboración de este "Rey del fútbol" para crear un nuevo programa de "soccer", que además llevará su nombre. La llegada de este cartucho se produce en un momento en el que el balompié consolero se encuentra en pleno auge, tras la reciente aparición de dos auténticos monstruos como son «EA Soccer» y «Sensible Soccer». Por ello, Accolade ha encargado al grupo de programación Radical Entertainment la realización de un trabajo que pueda competir dignamente con estas dos maravillas, lo que constituye un reto difícil de alcanzar.

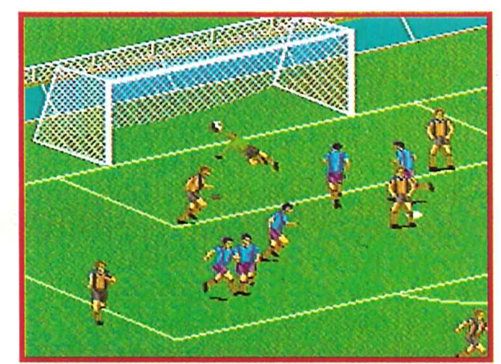
«Pelé» ha adoptado un formato muy similar al de «EA Soccer», perspectiva diagonal isométrica en 3-D, aunque con un tamaño ligeramente mayor de los jugadores. El programa cuenta además con su pertinente catálogo de opciones, que incluye la posibilidad de escoger equipos de entre los clubes más importantes del mundo, y elegir su indumentaria o el tiempo de duración del encuentro. Por supuesto, no faltan los diferentes tipos de competiciones, como son el partido amistoso, torneo mundial y el Campeonato de Liga.

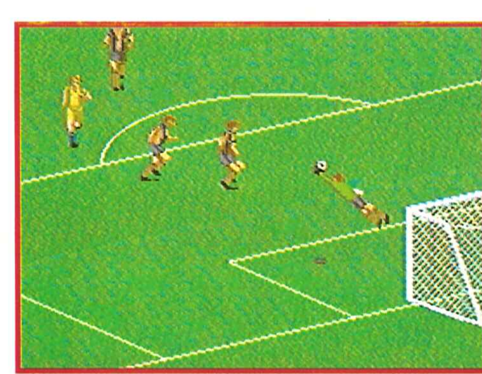
Pero la novedad más impactante de este cartucho es la introducción de imágenes digitalizadas que aparecen en momentos claves del desarrollo de un encuentro. Éstas pueden ir desde una escena del propio Pelé marcando un tanto (podrás verla tras la consecución de un gol), hasta la imagen del árbitro de la contienda señalando alguna infracción, obviamente cuando ésta se produce.

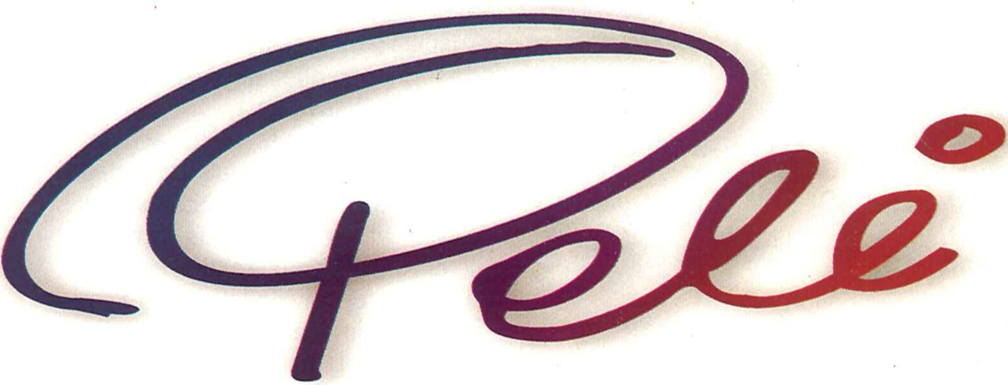
Ya sabéis, la noticia ha saltado: Pelé va a regresar al fútbol... de las consolas.



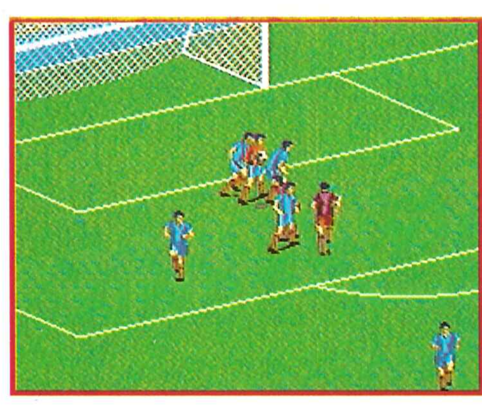


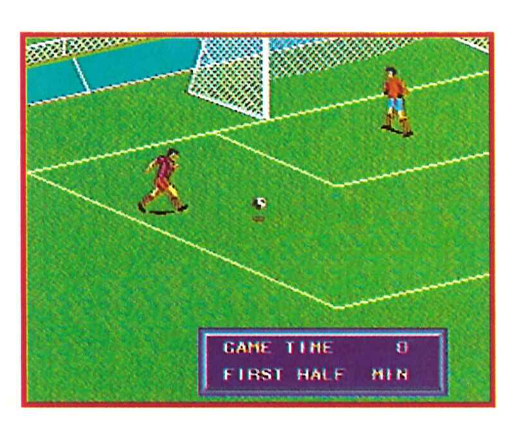


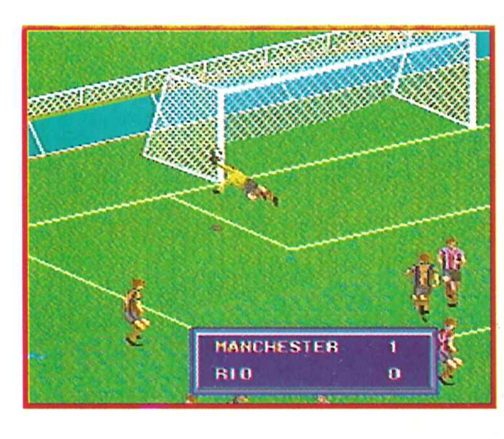










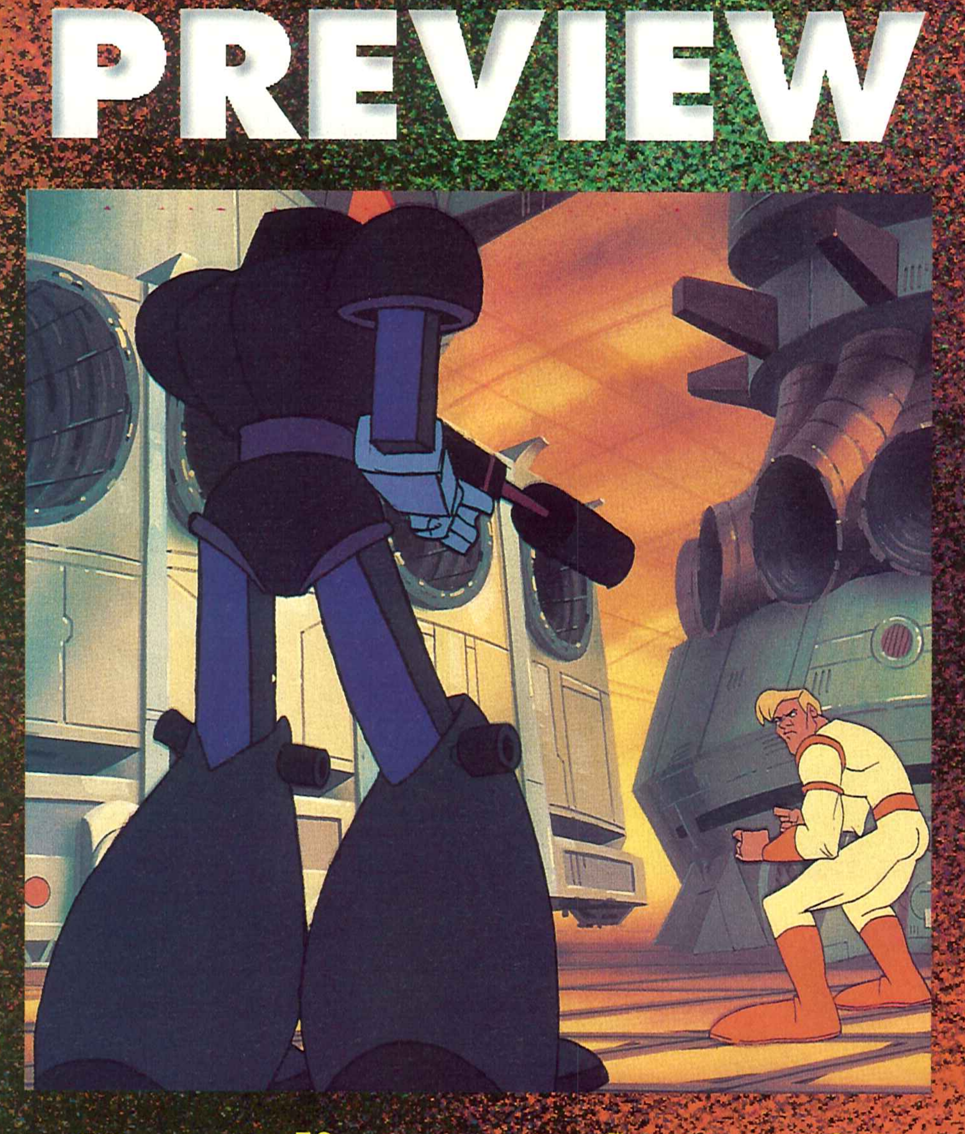




Opciones

«Pelé» cuenta con un abanico de opciones bastante interesante. A las habituales en este tipo de juegos, como son la elección del tipo de torneo o el tiempo de juego, se suman algunas no tan clásicas como la posibilidad de cambiar los uniformes, la elección de la táctica (con el correspondiente comentario del propio Pelé) o la repetición voluntaria de las jugadas con una cámara móvil que permite ver todo el campo.

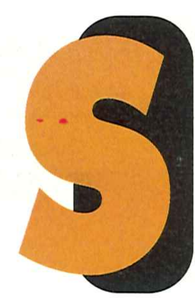
PREVIEW



Una Odisea en el espacio

- Consola: SUPER NINTENDO
- Compañía: EMPIRE SOFTWARE
- Fecha de lanzamiento: FEBRERO

Desde que George Lucas nos llevó a la más espectacular batalla en la galaxia, el espacio ha sido escenario de múltiples aventuras. Duelos cruciales en los que se decidía el destino de la raza humana, han tenido lugar entre estrellas, meteoritos y asteroides. Ahora, un nuevo y apasionante reto os reclama desde lo más profundo del espacio. Una espectacular aventura, dentro de un mundo futurista repleto de peligros.



Seguramente a los grandes aficionados a las recreativas el nombre de «Space Ace» les resultará un tanto familiar. Efectivamente, se trata de un juego de cierto renombre, que más tarde tuvo su versión para ordenador. Ahora, la compañía inglesa Empire Software ha realizado su primera incursión en el mundo de las consolas, con una versión de este juego para los 16 bits de Nintendo que conserva las virtudes de la recreativa.

Todo comienza cuando el diabólico comandante Borf, al mando de un ejército de alienígenas, inicia un feroz ataque sobre la Tierra, con la malísima intención de conseguir el dominio absoluto. Para ello, no cuenta con lasers ni otras mortíferas armas del mismo estilo, sino con un sofisticado invento, el Rayo Infanto, que devuelve a los terrícolas a su más tierna infancia. De esta forma, no pueden ofrecer ninguna resistencia al invasor.

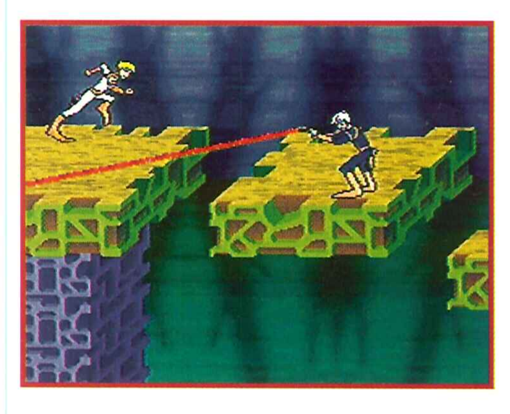
Sólo existe sobre la faz de la Tierra un paladín de la verdad y la justicia capaz de frenar esta amenaza. Su nombre: Dexter. Pero la mala suerte ha hecho que el Rayo Infante también le haya alcanzado, devolviéndole a sus años mozos. Encima, para colmo de desgracias, el "malo" ha raptado a su novia, una guapa muchacha que responde al nombre de Kimmy.

Como ya te imaginarás, tienes que asumir el papel de Dexter para llevar a cabo una triple misión: recuperar tu hombría, rescatar a Kimmy y liberar la Tierra de esta amenaza alienígena que se cierne sobre ella.

Con unos protagonistas basados en caracteres de dibujos animados, el juego es algo así como una versión galáctica de «Dragon's Lair», en la que te esperan 13 fases cargadas de variedad, una gran calidad gráfica, scroll paralax y escenarios en 3D. En él te enfrentarás a plataformas espectaculares y fascinantes niveles, con el Modo 7 como gran protagonista. Y para complicarlo todo un poquito más, cada nivel se puede completar de al menos dos maneras diferentes.

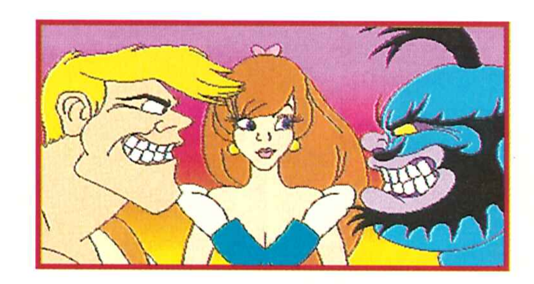
Como puedes ver, «Space Ace» se presenta como un arcade de lo más prometedor. Un juego complejo y de gran calidad, que constituirá un auténtico desafío a tu propio cerebro.

SPACE ACE











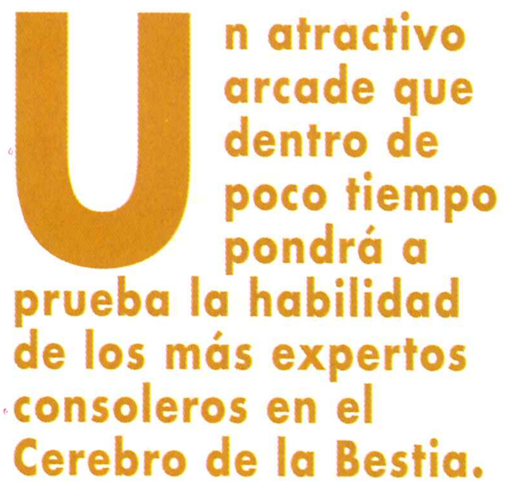


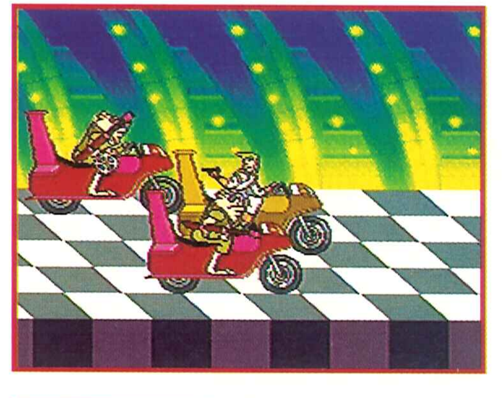




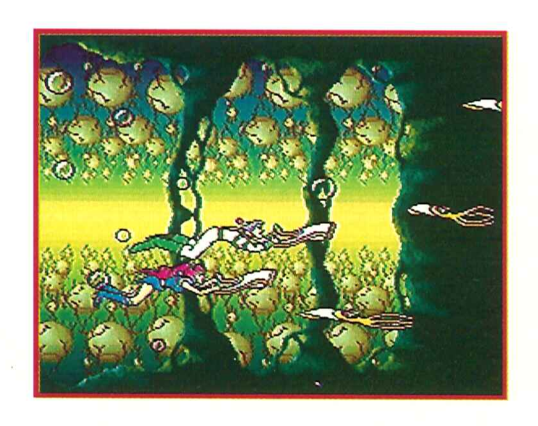
Un atractivo arcade que dentro de poco tiempo pondrá a prueba la habilidad de los más expertos consoleros en el Cerebro de la Bestia.

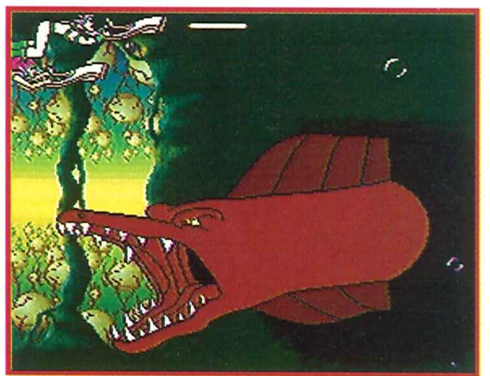




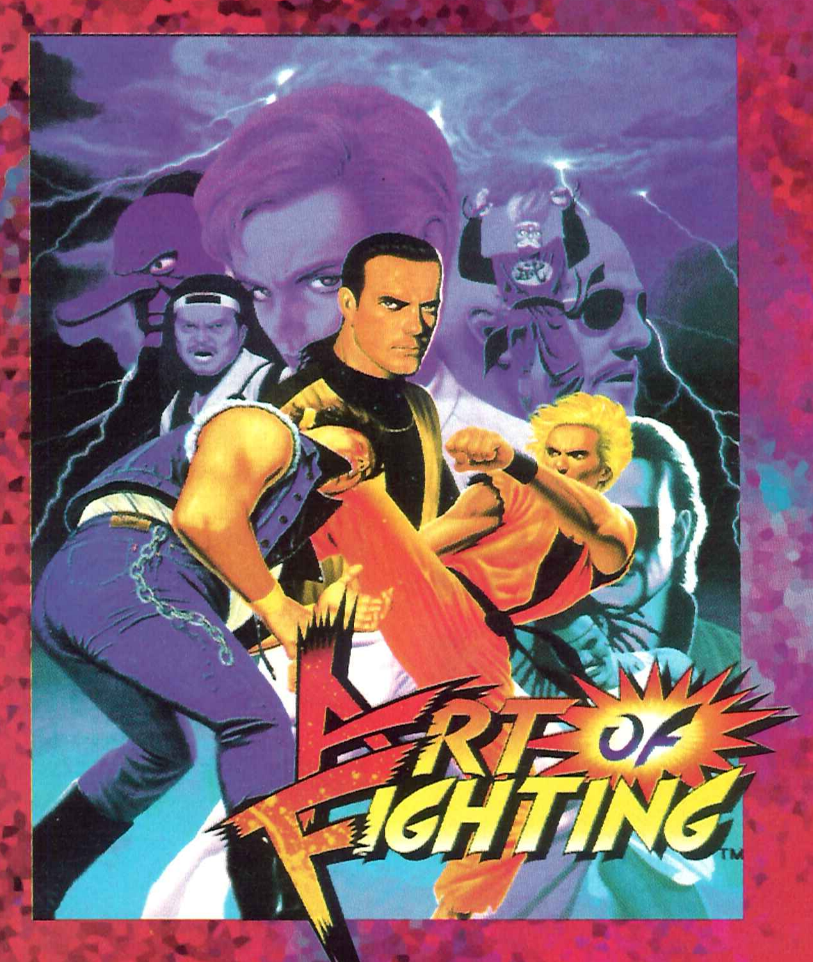








PREVIEW



EL REY DEL GOLPE

- CONSOLA: SUPER NINTENDO
- COMPAÑÍA: TAKARA
- FECHA DE LANZAMIENTO: EN BREVE

**La compañía Takara, responsable de buena parte de los cartuchos de SNK, ha preparado una irresistible sorpresa a los usuarios de la consola Super Nintendo.
Nada menos que el Art of Figthing, dentro de un cartucho de 16 megas en el que han cabido todos los golpes, todas las magias y todos los personajes que nos hicieron vibrar con la espectacularidad de Neo Geo.**

Todos estamos de acuerdo en que los mejores arcades de lucha son hijos directos de mamá Neo Geo. Los más completos, los más espectaculares y los más jugados en salones recreativos son, salvando el «S.F.II», de la poderosa SNK.
La popularidad y la enorme aceptación de estos juegos ha provocado que algunos de ellos hayan sido versionados para otras consolas. «Fatal Fury» fue el primero que visitó los 16 bits de Mega Drive para luego llegar a Super Nintendo. La segunda parte de este fenomenal cartucho y «World Heroes» siguieron el mismo camino. Sin embargo, ninguno ha alcanzado la calidad que ahora podréis apreciar en este «Art of Figthing».

Takara ha procurado mantener intactos los movimientos y peculiaridades de los personajes, logrando una animación que poco tiene que envidiar al juego original. Los golpes especiales, las llaves y hasta los gestos burlescos mantienen la misma espectacularidad. Claro que el sonido no se queda atrás. Las voces digitalizadas previas a los combates y los contundentes mamporros conseguirán poneros los pelos de punta. Si es que antes no lo ha conseguido una velocidad de combate que no permite un solo momento de respiro.

Las opciones de juego son las mismas que en la versión Neo Geo. Podréis elegir entre un modo historia o modo versus. En el modo historia, sólo optaréis entre Ryo o Robert, pero se conservan las tres espectaculares fases de bonus que ya conocéis. Sin embargo, en el modo versus se ha incluido la posibilidad de jugar con los jefes que, si recordáis, estaban vetados en la versión Neo Geo, ampliando así el número de luchadores y la diversión.

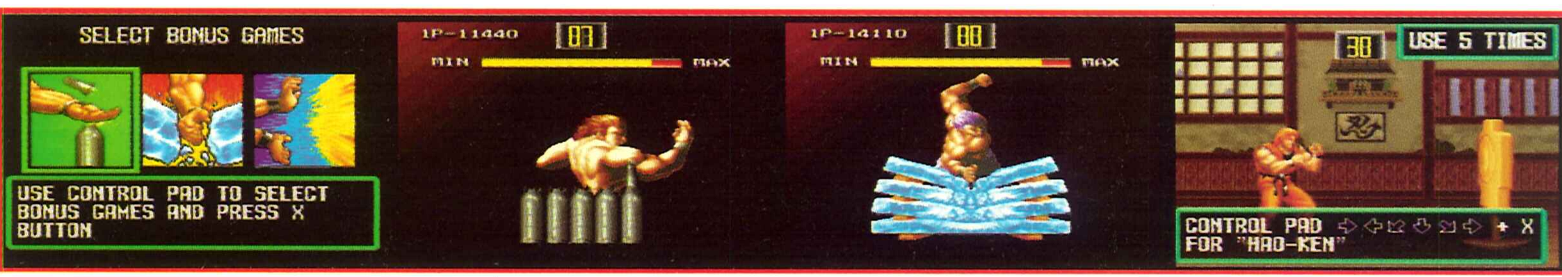
Bien es cierto que este despliegue técnico se ha realizado en detrimento de los decorados, que han quedado en un segundo plano, un poco descuidados y menos espectaculares, pero sin perder su atractivo y originalidad.

En definitiva, y para terminar de poneros los dientes largos, os diremos que el zoom que tanto os impresionó sigue siendo protagonista, y que la famosa patada mágica de Robert García es tan espectacular como siempre. Vamos, una verdadera delicia...











Los amantes de los juegos de lucha están de enhorabuena. Este «Art of Fighting» de Super Nintendo mantiene los movimientos y las magníficas cualidades de todos los personajes de la versión Neo Geo. Podéis iros preparando.















Aladino convierte la Master en Maravillosa

- CONSOLA: MASTER SYSTEM
- COMPAÑÍA: SEGA
- FECHA DE LANZAMIENTO: EN BREVE

Quizá pensabais que vuestra Master System ya no valía, y que su fuente de diversión estaba totalmente agotada. Nada más lejos de la realidad, pues los discípulos de un mago que yace congelado en algún lugar del planeta, han dado vida a un personaje que nació fruto de un sueño. Y lo han hecho en un juego que transformará vuestra consola en una lámpara maravillosa.

Si el sultán de Bagdag hubiera tenido una Master System, seguro que la bella Sherezade no habría estado durante mil y una noches inventando cuentos para su excelencia. Menos mal que la tecnología necesaria aún tardó muchos años en aparecer, pues, seguramente, no disfrutaríamos ahora de la historia de Aladino y la Lámpara Maravillosa.

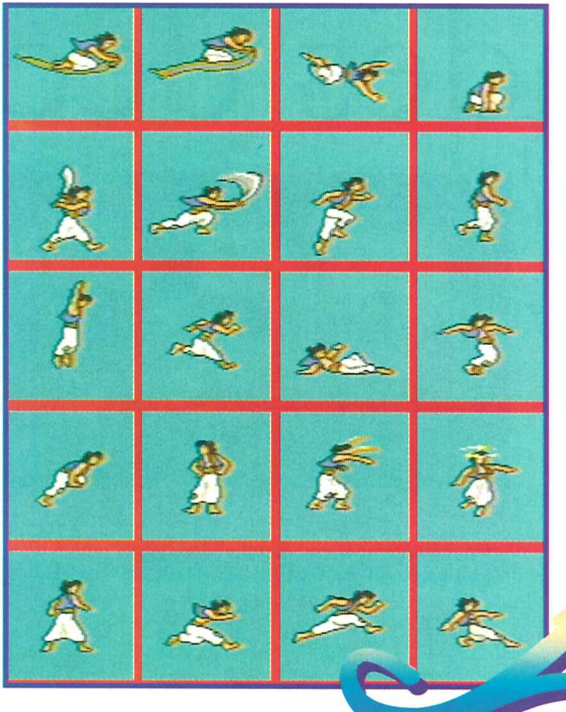
Tras el espectacular lanzamiento para Mega Drive, la compañía Sega presenta esta versión para Master System, con una calidad gráfica fuera de toda duda. En esta ocasión, toda la campaña de marketing que se haya utilizado en su promoción queda totalmente justificada.

Pocas veces se ha conseguido tal calidad gráfica, cantidad de movimientos diferentes de los protagonistas y belleza de escenarios, en un juego para los ocho bits de Sega. Hasta cuatro planos de scroll y más de veinte animaciones diferentes de Aladino, convierten el cartucho en una pequeña joya de la programación.

El juego te introduce en una película de dibujos animados de Walt Disney, donde tú eres -aparte de espectador- el protagonista. Un sueño que todos hemos tenido, y que ahora puedes hacer realidad con tu consola.

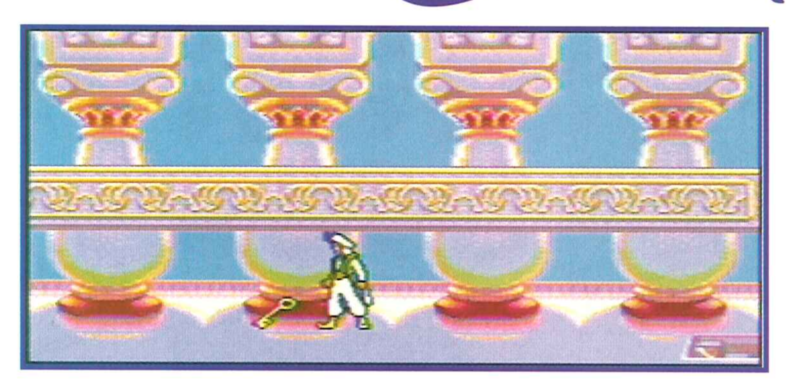
A lo largo y ancho de siete fases diferentes, conducirás al joven ladrón por las calles de Bagdag, la cueva de la lámpara maravillosa o el palacio construido por el genio. También volarás con la alfombra mágica, rozando los tejados de las casas más altas de esta ciudad de Oriente o esquivando los peligros de la cueva donde nuestro protagonista quedará encerrado. Siempre teniendo cuidado de no toparse con los soldados de Jaffar y de protegerse de sus potentes magias.

En definitiva, una sobredosis de animaciones increíbles, escenarios con toda la belleza de los palacios de Oriente, jugabilidad y diversión propias de un genio de la lámpara, fases lo suficientemente largas para que no se te haga demasiado sencillo el juego, y un malo como los que a vosotros os gustan. Con todos estos ingredientes, 2 «Aladdin» te asegurará Mil y Una Noches de diversión y entretenimiento. Y te lo dice el genio de la consola maravillosa, que es de fiar.



Los discípulos del maestro Walt Disney han sabido mantener y depurar las técnicas de animación que hicieron de la compañía del mismo nombre la más prestigiosa del mundo en películas de dibujos animados. Ahora, uniendo los conocimientos de Disney con la tecnología Sega, se han conseguido resultados sorprendentes que, sin lugar a dudas, influirán en todos los cartuchos futuros.



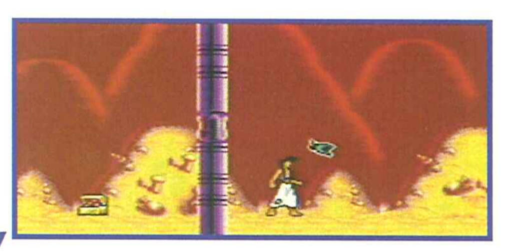


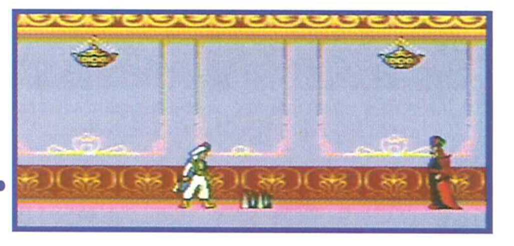


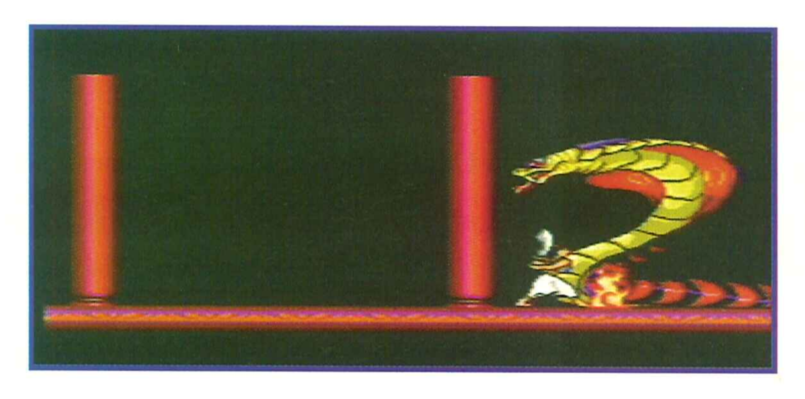




Los poseedores de la Master System pueden empezar a dar saltos de alegría, ya que la última creación de Disney ha sido trasladada a los 8 bits de Sega con todo su esplendor.









Estas Navidades decí

El mejor juego de simulación



Elige equipo entre cualquiera de Primera División y enfréntate al ordenador ó hasta con 19 jugadores.



Juega al fútbol: el simulador te permite todas las posibilidades y el control de los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón.



Regates, control de balón, pases, pases largos, disparos a puerta, faltas, corners, barreras, "friquis", tiros desde el punto de penalty, etc...



Sigue el calendario de la Liga 93/94, las 38 jornadas, todos los partidos, puntos, positivos, negativos y cuadros de clasificación.



Juega con 2 vistas diferentes: a campo completo o con el campo ampliado y "scroll" en las 4 direcciones.



Decide el entrenamiento, la alineación, los cambios, las demarcaciones y la táctica más adecuada en cada partido.



Realiza fichajes: puedes elegir entre jugadores de equipos españoles o estrellas internacionales de la calidad de Van Basten o Bergkamp.



Ofrece primas a tus jugadores, sube o baja el precio de las entradas, pide créditos a los bancos... el club está en tus manos.



TODOS LOS EQUIPOS DE LA LIGA





Con los com
de MICHAEL R

PALMARÉS Y PLANTILLAS AL COMPLETO





El manejo de PCFÚTBOL es sencillo e intuitivo gracias al uso de ratón (o teclado) e iconos de acciones.





Sigue la Liga: clasificaciones, goles, tarjetas, «pichichi», etc...

PCFÚTBOL ha recibido el elogio unánime de



«PCFÚTBOL es capaz de dejarnos con la boca abierta por sus prestaciones multimedia».
Calificación: 5,5 sobre 6

PC WORLD

«DINAMIC MULTIMEDIA ha querido ofrecer más, aportando para ello características sobresalientes».
Calificación: Excelente 5 sobre 5
★★★★★

dete por PCFÚTBOL



UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

La Liga al completo

Actualizaciones



Análisis exhaustivos de 20 equipos, 20 entrenadores y más de 400 jugadores. Todos los datos pueden ser listados por impresora.



Las actualizaciones incluyen las altas y bajas de jugadores y entrenadores, información de los 380 partidos de la Liga: alineaciones, goles, tarjetas,…



El sistema TCD™ (Televisión Compacta Digital) nos acerca el comentario de Michael Robinson sobre cada uno de los 20 equipos.



…más de 400 fotos de jugadores, el comentario de Michael Robinson sobre la situación de cada uno de los equipos en la jornada 10, 19, 27 y 38…



Seguimiento de la Liga: clasificaciones jornada a jornada, alineaciones, goles, tarjetas, expulsiones, pichichi, etc.



…el estudio gráfico de los goleadores, la evolución de la clasificación jornada a jornada, y las podrás recibir en 4 disquetes o por modem IBERTEX.

Solicita PCFUTBOL o PCBASKET enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí, deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

❑ **PCFUTBOL**
Por sólo 2.500.- pts.

❑ **PCFUTBOL + PCBASKET**
Por sólo 3.995.- pts.

❑ **PCBASKET**
Por sólo 1.995.- pts.

❑ **Los 4 discos de Actualización**
Por sólo 1.995.- pts.

Nombre……………………………………………………
Apellidos…………………………………………………
Dirección…………………………………………………
Localidad…………………………Codigo postal……………
Provincia…………………………Teléfono(……)……………
Fecha de nacimiento……/………/……… DNI………………………

Firma:

FORMA DE PAGO

❑ Contra reembolso
❑ Adjunto cheque
❑ Visa
❑ American express

Tarjeta de crédito número……………………………
Nombre del titular……………………………………
……………………………………………………
Fecha de caducidad………/………/………

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA
Ciruelos#4 San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92

la prensa especializada:



«PCFÚTBOL resulta atractivo en todos los aspectos: gráfico, sonoro, jugable, adictivo, útil…». Calificación: 84 sobre 100

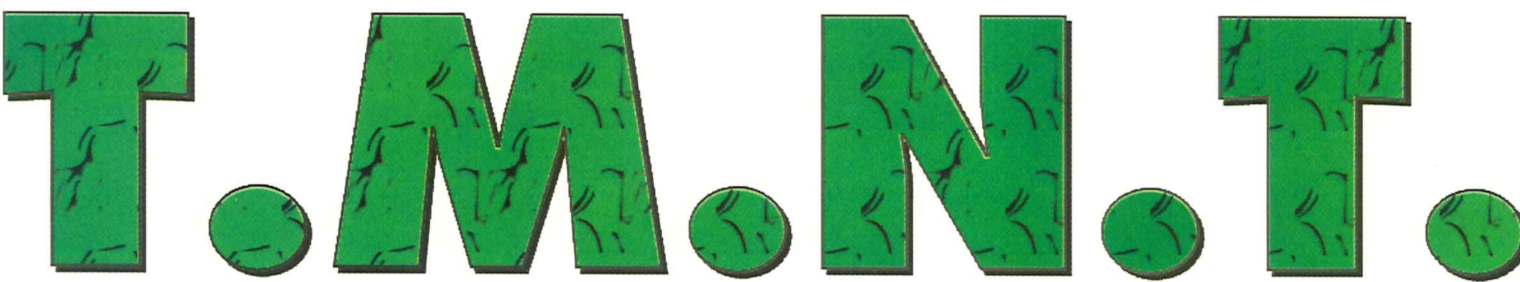
AGOTADA
1ª EDICIÓN

2ª EDICIÓN ya en tu kiosco por sólo
2.500 ptas.



Tournament Fighters





En las oscuras alcantarillas de la gran ciudad, se encuentran cuatro personajes que en su tiempo fueron considerados héroes nacionales. Son mutantes, son tortugas y practican un modo de lucha oriental conocido como nin jitsu. De ahí que se las conozca como las Tortugas Ninja (impresionante deducción, ¿verdad?).

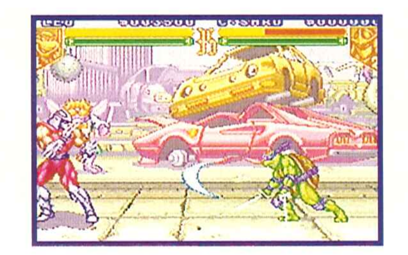
Sin embargo, las cosas han cambiado desde hace algún tiempo. La Asociación de Empresarios de Pizza Ruin ha decidido poner una denuncia a estos cuatro elementos, debido a que la pasta consumida y la "pasta" que debían sumaba una cantidad desorbitada. Así que ahora las Tortugas se encuentran escondidas en las cloacas, tratando de escapar de la poderosa mano de Hacienda.

Pero los verdaderos problemas de la ciudad son otros bien distintos. Un nuevo impresentable ha llegado a la villa con ganas de apropiarse de todo y de todos. Y para demostrarlo, no ha tenido mejor idea que secuestrar a los mejores amigos de nuestras "morosas" tortugas. ¿Qué mejor oportunidad para que los que en un tiempo fueron considerados ciudadanos modelo puedan congraciarse con todos sus convecinos, librándoles de tan malvado individuo?

Para ello, tendrán que recorrer los más recónditos lugares hasta encontrar a los aliados de Schreder (que así se llama el amigo), ➤

TORTUGAS A TOR...TAZOS

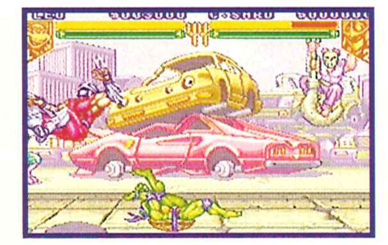
NINTENDO
SUPER NINTENDO






LEONARDO

MIKELANGELO



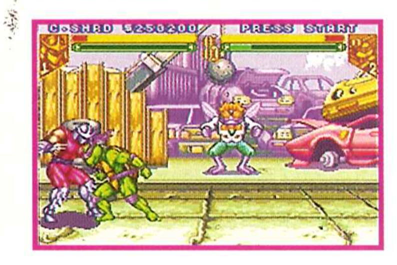
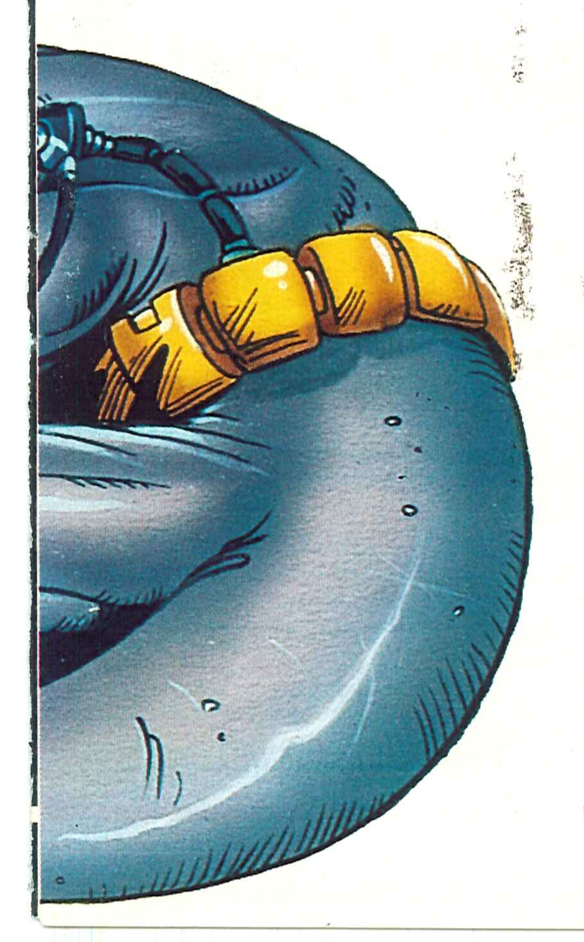




RAPHAEL

DONATELLO



¡A destrozar cajas fuertes!





Sí, porque éste es el objetivo de la fase de bonus que SÓLO aparece en el modo "Tournament". Una escena que recuerda ligeramente a la famosa fase de los barriles del «SF II»: las cajas caen del techo, y el deber del luchador es destrozarlas... antes de que le destrocen a él.




LO MÁS NUEVO

T.M.N.T.



Enemigos para dar y tomar

BICHO

GLADIADORES

KARAI

CHAVALA

JASON

NOTAS





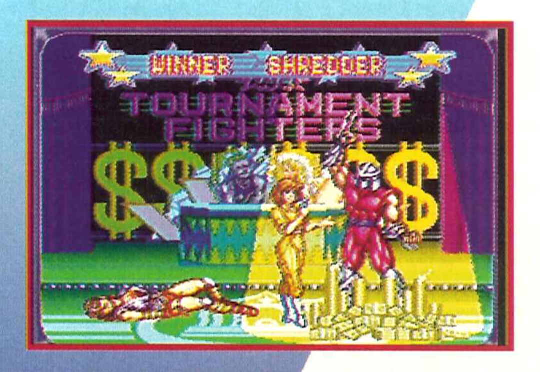
ROBOT

TIBURÓN

Todo por la pasta

El modo torneo es muy similar, en cuanto a su formato, al modo historia: se elige a un luchador con el objetivo de ir derrotando uno a uno a todos los rivales. Sin embargo, en esta ocasión no hay que rescatar a nadie, sino que la recompensa es puramente material. El torneo es una especie de concurso organizado por la televisión, en el que el vencedor se lleva la gloria y... el dinero.

Pero también hay una sensible diferencia en los combates. Debajo de la barra de energía de los luchadores, aparece otra barra de color verde que representa el poder de magias de los personajes. Cuando se encuentre repleta, se podrán realizar los llamados "Super Special K.O.'s", que acabarán con el rival de una forma bastante espectacular.









Modo versus

El modo de lucha más clásico entre los clásicos. Simplemente, a pelear un luchador contra otro.





Un beat'em up de lujo

Bien por Konami. En estos tiempos en los que los arcades de lucha han llegado a unos niveles altísimos, este cartucho tiene un lugar reservado entre los mejores. Le sobra calidad técnica por los cuatro costados, con especial mención para los efectos de sonido, que en algunos momentos se acercan a los niveles de la Neo Geo.

Por otro lado, tiene un número de luchadores aceptable (9), escenarios impresionantes, y opciones de todo tipo. Tan solo se le puede echar en cara la falta de originalidad, sobre todo en los golpes especiales, pero por lo demás no se le pueden poner pega alguna.

Lolocop



Los combates de nuestros personajes tendrán lugar en unos escenarios de lo más exóticos, coloristas y perfectamente recreados, que resultan toda una gozada para la vista.



No pienses que derrotar a los secuaces de Schreder va a resultar un juego de niños. Hasta que lo consigas , seguro que ves este mensaje de "Tú pierdes" unas cuantas veces.



y enfrentarse a ellos en un combate en el que podrán demostrar que no hicieron "pellas" cuando daban clases de nin jitsu.

Después de vivir una aventura parecida en Mega Drive, las Tortugas se embarcan en un nuevo arcade de lucha "one-on-one", con alucinantes sorpresas y una calidad técnica (sobre todo en cuanto a sonido) del más alto nivel. Tres modos de juego, nueve luchadores a elegir (siempre que no sea el modo historia), y un catálogo de golpes y movimientos que quitan el hipo, son algunas de sus virtudes. Y todo esto, acompañado de una característica que parece ser habitual en los últimos lanzamientos de esta modalidad de juego: una completísima pantalla de opciones, que incluye la elección del tiempo del combate, la velocidad del juego, el número de créditos, los niveles de dificultad, etc.

Como ves, Konami se ha destapado con una nueva joya, que promete arrasar en el difícil y prestigioso mundo del beat'em up.



SUPER NINTENDO



LUCHA
KONAMI
Konami

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 9 luchadores
Niveles de Dificultad: 7
Continuaciones: 1, 3 ó 5
Megas: 16

Gráficos — **95**
Sencillamente magníficos. Escenarios fabulosos con un scroll perfecto y unos sprites sublimes.

Música — **93**
Una extensa y variada gama de melodías que conforman una banda sonora de película.

Sonido FX — **95**
Lo dicho. A veces se sitúa CASI al nivel de los juegos de Neo Geo. Una verdadera pasada.

Jugabilidad — **90**
Muchos y buenos golpes, aunque no siempre sencillos de ejecutar. Dificultad ajustable.

Adicción — **88**
Es una lástima que no se hayan esmerado en darle un toque más original a algunos apsectos.

Total — **91**
Un juego genial en cuanto a su calidad técnica, al que quizá le falta más personalidad.

Lo Mejor
• La calidad gráfica y sonora.

Lo Peor
• Hay que renovar ese repertorio de magias.



SUPER MARIO LAND 2
Seis mundos y más de 30 fases para destronar al malvado Wario del trono del país de Mario.
KIRBY'S DREAM LAND
El Pueblo de Dream Land está en peligro: sus mágicas estrellas han desaparecido. ¿Podrá salvarlo Kirby y su voraz apetito?
THE LEGEND OF ZELDA
Vuelve Link de Hyrule a un lugar donde los sueños se confunden con la realidad. ¿Podrá encontrar el camino de vuelta a su querida tierra?
4 Ases en tu Mano
¡Vaya jugada!
Mario, Kirby, el pato Darkwing y el intrépido Link de Hyrule.
Cuatro ases en tu mano para tu consola de bolsillo.
Elige tu jugada: plataformas, acción o aventuras.
Para tu GAMEBOY.
La única -auténtica- genuina portátil.
DESDE 8.990 PTAS. (IVA INCLUIDO)
DARKWING DUCK
Aventúrate con nuestro héroe a anular el malvado plan de Bushroot a través de siete peligrosos niveles y con zonas secretas de bonificación.
GAMEBOY
Nintendo
NINTENDO ESPAÑA S.A.
P.º de la Castellana 39 - 28046 MADRID
Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD. o de las empresas que los distribuyen o licencian.







Eternal CHAMPIONS

SÓLO PUEDE QUEDAR UNO

"Para los vencedores está reservada la gloria y la vida eterna; para los derrotados, el regreso al lado oscuro de la muerte..." En el número pasado, tuvisteis la oportunidad de conocer el desgarrador testimonio de la boca del mismísimo Eternal Champion. Ahora, ha llegado el momento de conocer al detalle las características del campeonato más importante de toda la historia.

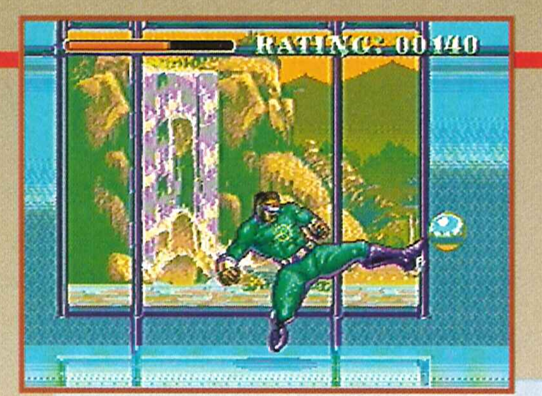
«Eternal Champion» ha recogido las virtudes más sobresalientes de los juegos de lucha más representativos de la actualidad, para unirlas en un solo cartucho. Básicamente, la competición se desarrolla del mismo modo que los clásicos del genero: lucha cuerpo a cuerpo, con la utilización de dos barras de energía que representan el nivel de vida de cada luchador, y la obligación de anotarse dos victorias para derrotar al rival en un mismo enfrentamiento.

Pero las novedades comienzan en el propio combate. Junto a la barra de energía aparece el símbolo chino del YIN-YAN, que representa la fuerza interior de cada luchador, y que irá disminuyendo a medida que se realicen golpes especiales. Otras opciones que se han adoptado son los polémicos "Death Moves" o Movimientos finales (sólo que esta vez dependen de los escenarios y no de los luchadores), así como la posibilidad de configurar los enfrentamientos a nuestro gusto, desde variar el tiempo y la velocidad de los combates, hasta la elección del número de combates ganados para conseguir la victoria (que pueden llegar hasta 21).

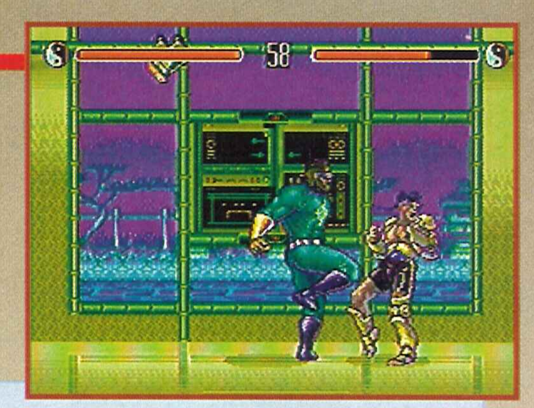
Claro, que todas estas maravillas quedan eclipsadas por dos aspectos más importantes: la calidad técnica y la capacidad jugable. Ambas se han exprimido al máximo, aprovechando los poderosos 24 megas de memoria. La definición y colorido de los escenarios o la animación y el tamaño de los sprites superan incluso al intocable «SF II», mientras que el número de golpes y su facilidad de ejecución han llegado a un nivel superior dentro de este género.

La capacidad de «Eternal Champion» está fuera de toda duda. Sólo el tiempo podrá poner límites a esta maravilla de los juegos de lucha.

SEGA MEGA DRIVE







Modos de juego a la carta

Además de los modos de juego habituales ("1 jugador" y "modo vs") «Eternal Champions» ha reunido otras tres modalidades, que si bien ya se habían visto en otros programas, nunca habían coincidido en un cartucho.

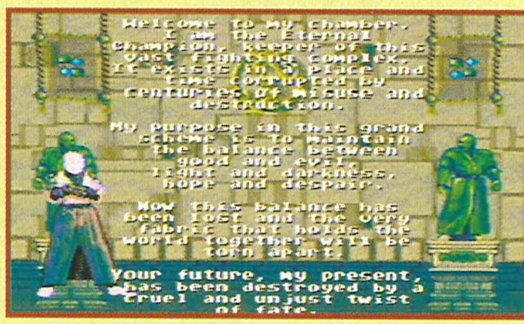
-Entrenamiento: Una opción ideal para practicar los golpes básicos de cada luchador. Hay tres posibilidades: ensayo de golpes, entrenamiento de reflejos y habilidad (con puntuación y records incluidos) y combate contra el holograma de un luchador.

-Torneo: Organizar una competición en la que pueden participar hasta 15 amigos siempre es interesante. Además, con la posibilidad de elegir el tipo de competición y el número de victorias necesario para conseguir el triunfo.

-Battle Room: Es un modo parecido al famoso "Death Mode" de «World Heroes». El combate se desarrolla en una curiosa sala, en la que hay diferentes "trabas" como minas magnéticas, granadas, descargas eléctricas, etc. Así hasta diez clases diferentes a elegir por los propios jugadores.







Un juego a tu medida

¿Dónde están los niveles de dificultad? Muy buena pregunta. Al igual que sucedió con el «Jurasic Park» de Mega Drive, este cartucho lleva consigo un dispositivo llamado DPA (Dinamic Play Adjustment) por el cual la dificultad se ajusta al nivel del jugador que esté utilizando el programa.

¿Qué se consigue con esto? Muy fácil, evitar que elijáis el nivel mínimo de dificultad y os acabéis el juego en menos que canta un gallo. De este modo, a medida que vayáis perfeccionando vuestra técnica, los luchadores serán más difíciles de derrotar, y cada combate será un desafío.

La Moviola

Tampoco falta en este programa la opción de repetición de los combates. Se puede elegir entre tres tipos de repeticiones: manual, automática y de los mejores golpes.

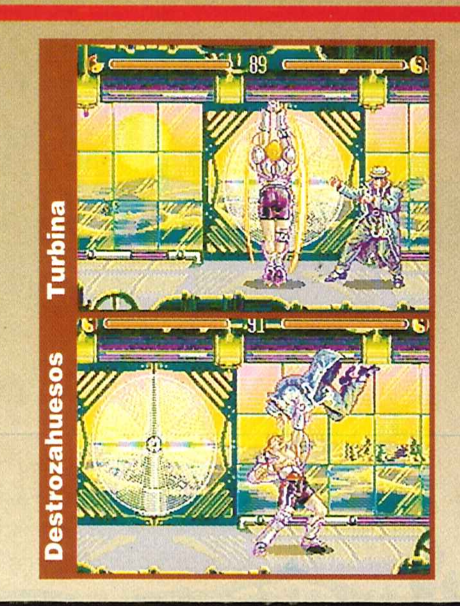


LO MÁS NUEVO

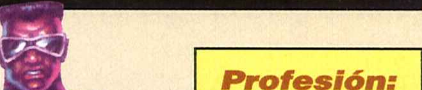


Boomerang

Salto de la Rana



Jonathan Blade



Profesión: Cazare-compensas

Era: 2030 A.D.

Estilo de lucha: Kempo

Jetta Maxx

Profesión: Acróbata de cisco

Era: 1899 A.D.

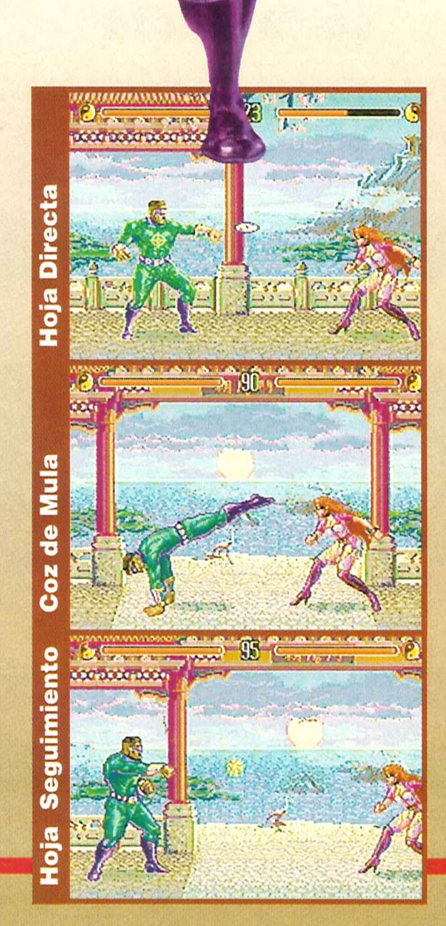
Estilo de lucha: Sabate y Pencak Silat

Rax Coswell

Profesión: Guerrero Cibernético

Era: 2345 A.D.

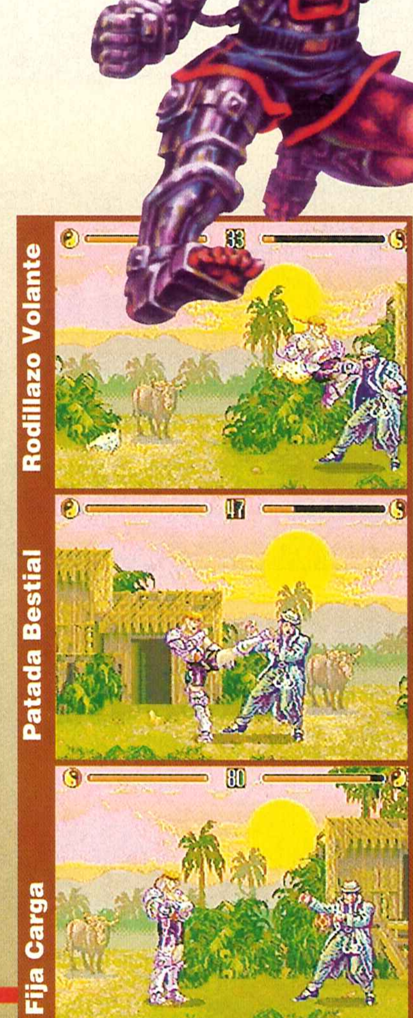
Estilo de lucha: Boxeo con los pies Muay Thai

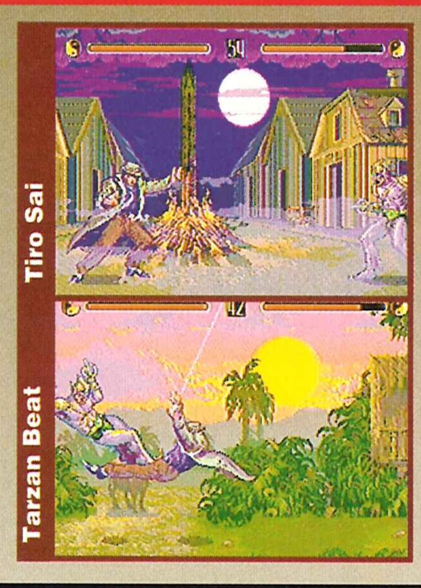


Descorchador

Manga Loca

Golpe Mortal







Larcen Tyler

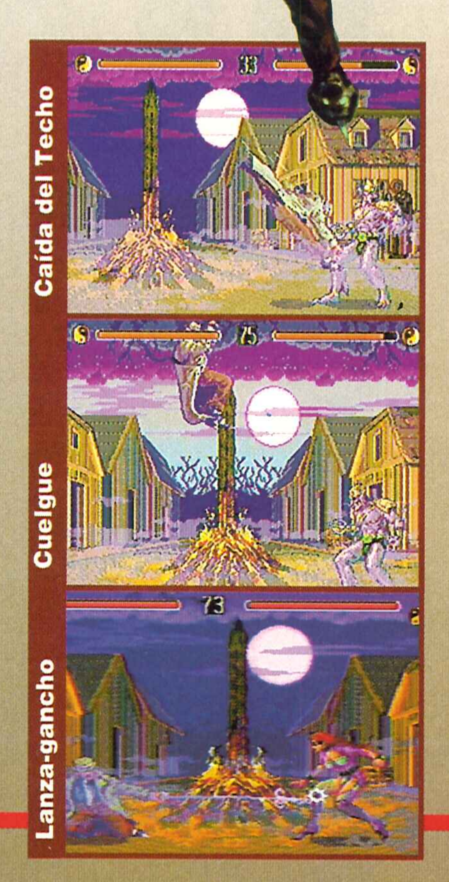


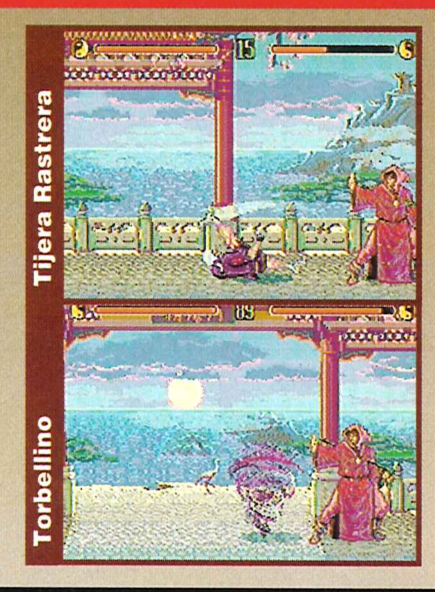


Profesión: Ladrón Balconero

Era: 1920 A.D.

Estilo de lucha: Praying Mantis Kung Fu







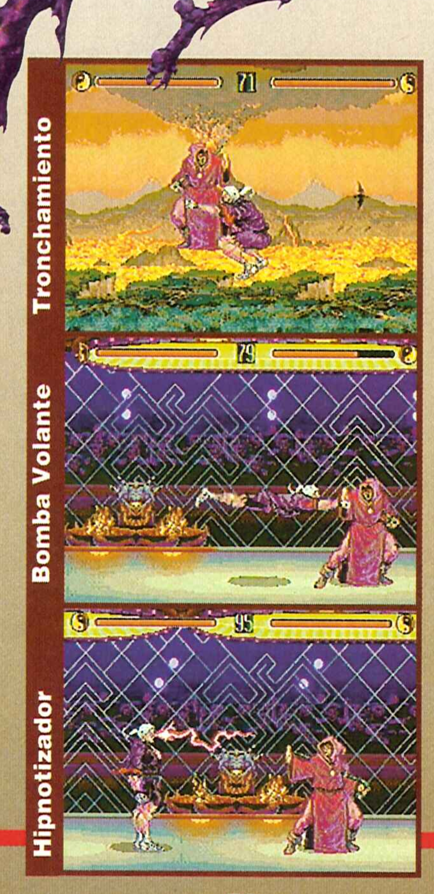
MidkNight

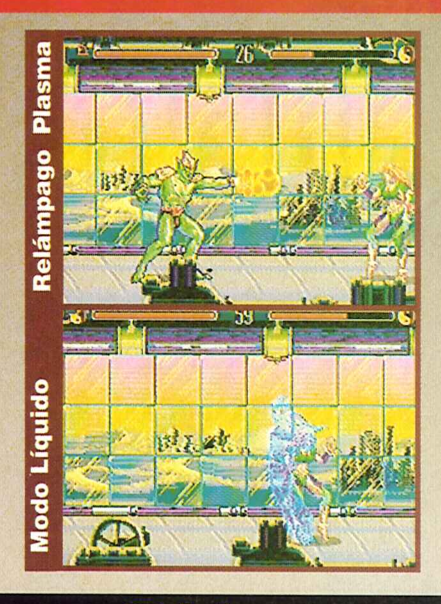


Profesión: Bioquímico

Era: 1967 A.D.

Estilo de lucha: Jeet Kune Do





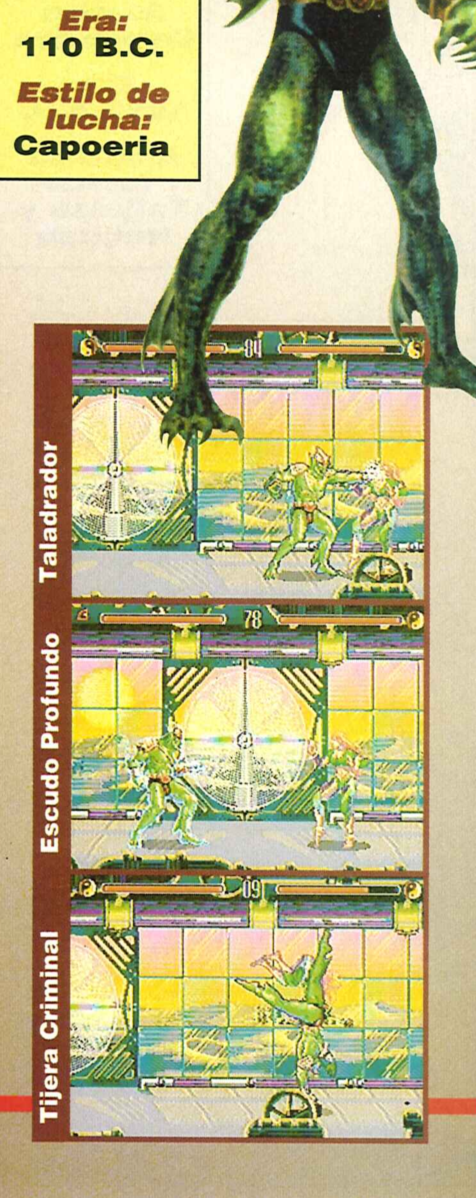


Trident

Profesión: Gladiador

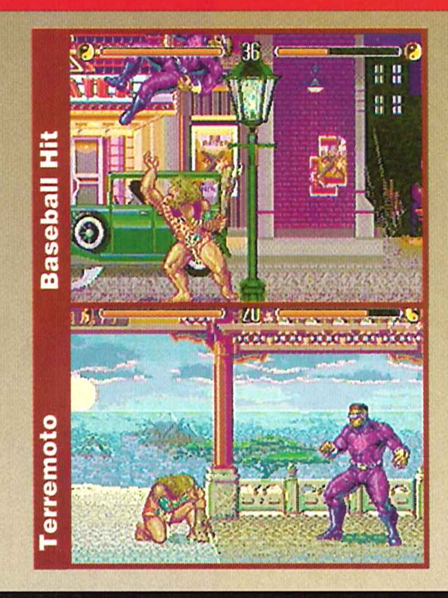
Era: 110 B.C.

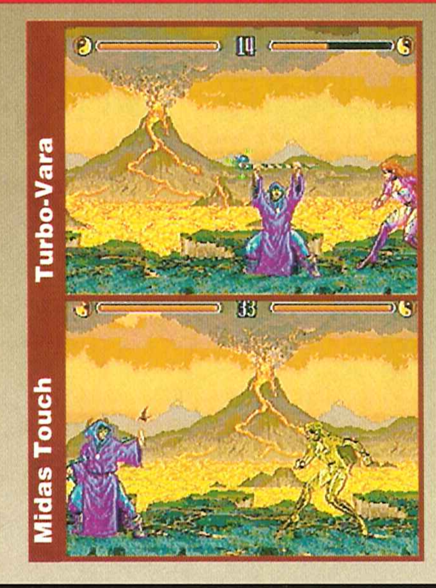
Estilo de lucha: Capoeria



LO MÁS NUEVO


Mina Voladora


Baseball Hit
Terremoto


Turbo-Vara
Midas Touch



Shadow



Profesión:
Asesina Corporativa

Era:
1993 A.D.

Estilo de lucha:
Taijutsu y Ninjitsu

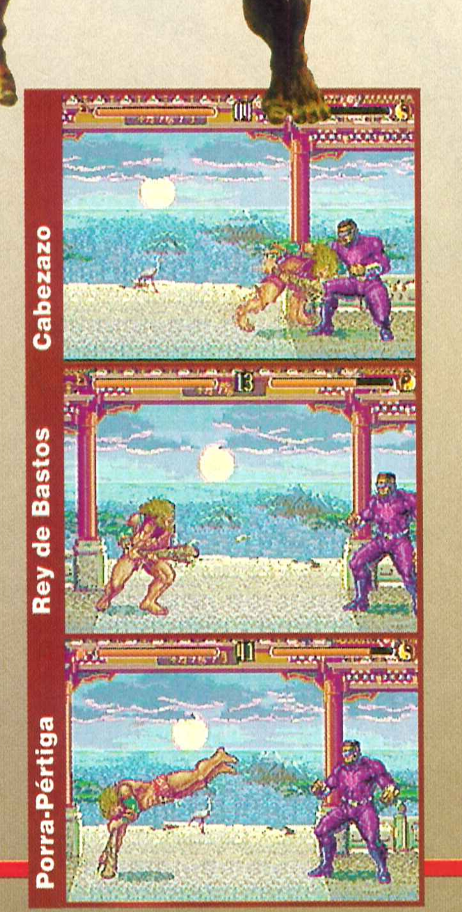
Uzume
Abanico Sauvage
Shadow Heat

Slash

Profesión:
Cazador Prehistórico

Era:
50.000 B.C.

Estilo de lucha:
Pain (Dolor y Daño)


Cabezazo
Rey de Bastos
Porra-Pértiga

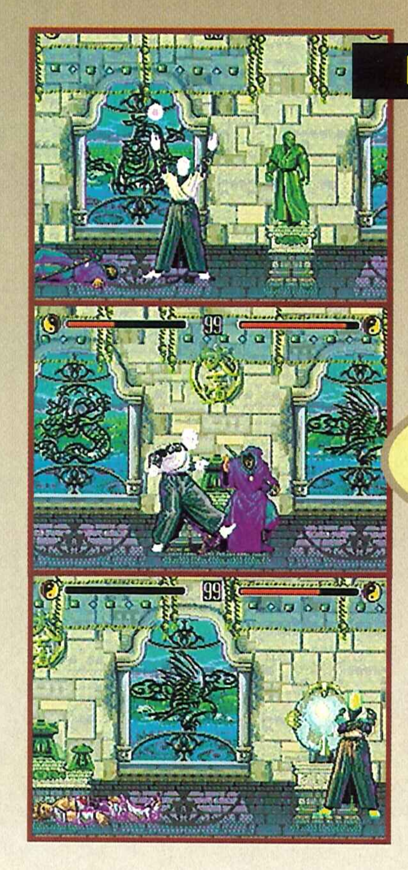
Xavier Pendragon

Profesión:
Hechicero Alquimista

Era:
1692 A.D.

Estilo de lucha:
Hapkido Cane Fighting

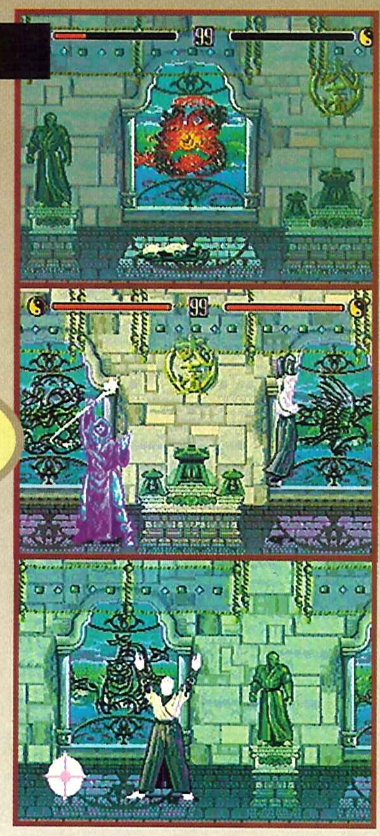
Identity Change
Soga que Ahoga
Trampa del Dragón



Enemigo Final

Después de horas y horas, durísimos combates y todo tipo de calamidades, este redactor de Hobby Consolas ha conseguido unas imágenes exclusivas del responsable de todo este tinglado, nada menos que el personaje conocido como Eternal Champion. Si alguna vez llegáis a enfrentaros a él, no os descuidéis ni un solo instante, pues contiene el mayor número de sorpresas que jamás haya tenido un luchador en pantalla. Por algo es el Eterno Campeón.

Eternal CHAMPION

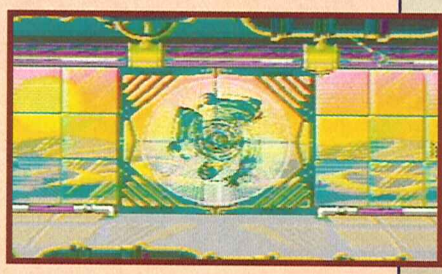


Movimientos letales

Al igual que el "polémico" «Mortal Kombat», «Eternal Champions» cuenta con los famosos movimientos finales, o "Death Moves" para los más sibaritas. Sin embargo, en esta ocasión existe una pequeña diferencia. Las acciones finales dependen de los escenarios, y no de los luchadores. Es decir, la ejecución de un movimiento final se realiza gracias a diversos objetos que aparecen en cada decorado.

Todo consiste en derrotar al enemigo con un determinado golpe (que normalmente suele ser la llave de cada luchador, botón "Z" y pad hacia adelante) en un momento y lugar determinados. Si todo se ha realizado correctamente, podréis mandar al rival a quemarse en la hoguera, descuartizarse en el ventilador, ser ametrallado por unos gangsters o bombardeado por un helicóptero, lo que da una muestra de que estos movimientos son más espectaculares y menos macabros que en «Mortal Kombat».







Street Fighter II ya tiene rival

Este juego ha cumplido su objetivo: rayar a la altura del SF II. Es muy difícil decidir cuál es el mejor, pero lo que está bastante claro es que «Eternal Champion» es el más completo de los dos.

La increíble cifra de 30 golpes de media por luchador deja todo muy claro. Además, sin tener que recurrir a cálculos matemáticos o luxaciones de dedos para ejecutarlos. Y esto unido a una realización técnica sublime, al alcance de muy pocos cartuchos en la actualidad.

En fin, no cabe duda que cualquier jugón que se considere fan de los beat'em up, tiene ante sí una joya del género. No la dejes escapar.

Lolocop

MEGA DRIVE



LUCHA
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 9 luchadores
Niveles de Dificultad: DPA
Continuaciones: Infinitas
Megas: 24

Gráficos — 96
Una brillante demostración de definición, colorido, animación, enorme tamaño de sprites...

Música — 90
Al igual que en SF II, cada escenario tiene su propia melodía. De lo mejorcito que existe en Mega Drive.

Sonido FX — 93
Se diferencia el sonido de cada golpe, dotándole de una contundencia que quita el hipo.

Jugabilidad — 96
Un extenso y original catálogo de magias, con una increíble facilidad para ejecutarlas.

Adicción — 97
No tiene los 12 luchadores del SF II, pero en número de opciones y posibilidades supera a todos los rivales.

Total — 95
El juego de lucha más completo de la historia de Mega Drive. Lo tiene todo, y todo es bueno.

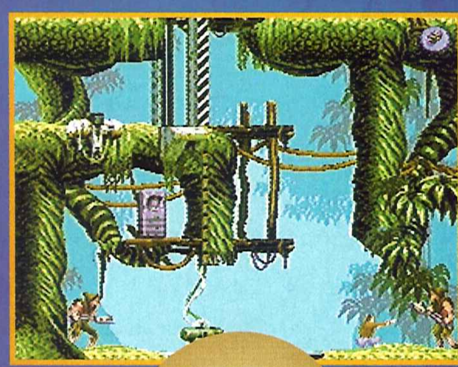
Lo Mejor
• Lo dicho: el altísimo nivel de TODOS los aspectos del programa.

Lo Peor
• Ha quedado muy claro: NADA.

LO MÁS NUEVO

VIAJE AL PRINCIPIO DE LOS RECUERDOS

FLASHBACK





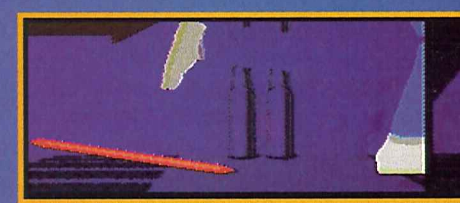






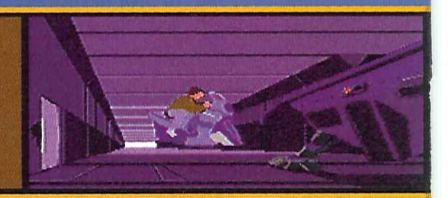






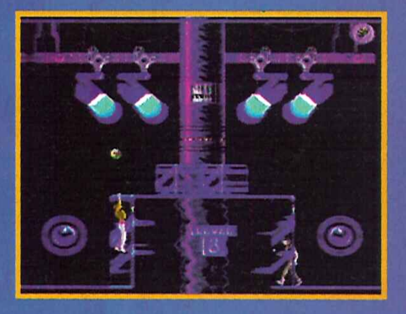










No sabe porqué, pero esta situación no le gusta. La gente es extraña y no puede recordar qué demonios hace en este lugar. En un momento de despiste de los ¿guardias?, escapa por una ventana entreabierta. Una persecución, un golpe, y ha perdido la consciencia. Al despertar, hay un extraño objeto a su lado, lo empuja con el codo y cae. Por el momento no le presta demasiada atención. El lugar, rodeado de troncos, le recuerda a una jungla, pero ¿cuándo ha visto él una jungla?

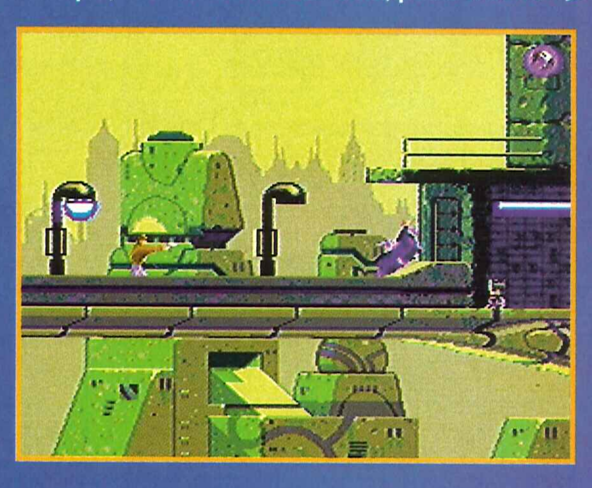
No sabe qué hacer, así que va a buscar el objeto que tiró al levantarse. Cuando lo encuentra, una palabra olvidada se forma en su nebuloso cerebro: "Holocubo". Con un conocimiento instintivo, pone en marcha el extraño artefacto. Una imagen holográfica de sí mismo empieza a aclarar la niebla de su memoria. Se llama Conrad B. Hart, y ha sido apresado por unos alienígenas y trasladado a un planeta llamado Titán. Tiene que ir a New Washington y ponerse en contacto con la única persona que puede llevarle a la Tierra.

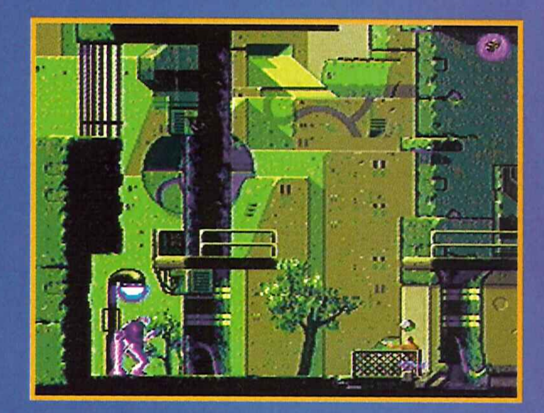
Pero, ¿qué alienígenas?, ¿qué ciudad? Los recuerdos intentan abrirse paso a través de un muro que bloquea su memoria. Pero por mucho que se esfuerza, no hay nada que recordar. Sólo hay una cosa que puede hacer para despejar la angustia: escapar de la jungla de cables y plástico que le rodea. Una pistola y su agilidad física y mental le conducen hasta el cinturón anti-gravedad, hasta las puertas de la ciudad donde espera recuperar la memoria.

No ha tardado mucho en encontrar a su supuesto amigo. Le habla con suavidad y le invita a sentarse en una extraña máquina. Sin embargo, esa máquina... Tiene miedo, pero se sienta. Un rayo de luz penetra en su cerebro, y le empieza a mostrar imágenes de su pasado, que constituyen la puerta hacia su futuro. Considerado un prestigioso científico, Conrad estudió la composición de la materia y descubrió un cristal que, tratado adecuadamente, podía mostrar ►



Con destreza e inteligencia podrás lograr que Conrad Hart recupere la memoria, huya de los alienígenas y regrese a la Tierra.



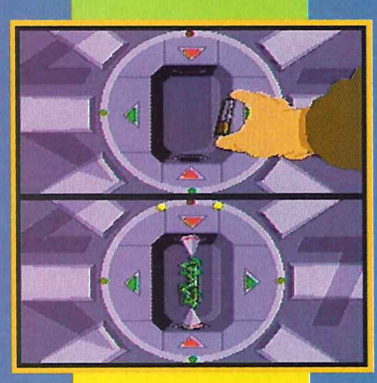



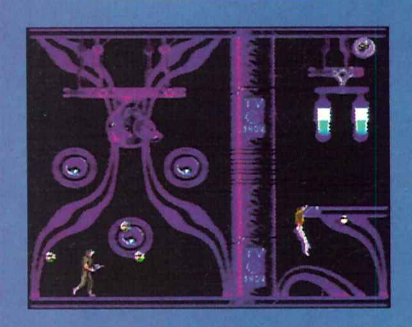



Más energía

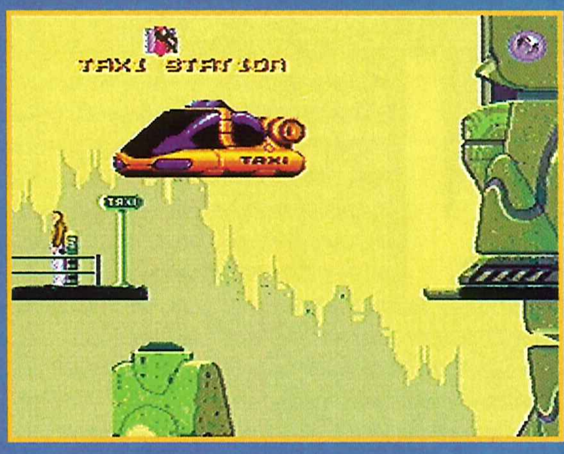
Tu medidor de escudos irá bajando a medida que recibas impactos. Para evitar que llegue a cero, existen unos recargadores que podrás encontrar en todas las fases. Lo único que tienes que hacer es introducir tu reserva de escudos en el generador, y volverás a estar tan entero como al principio.

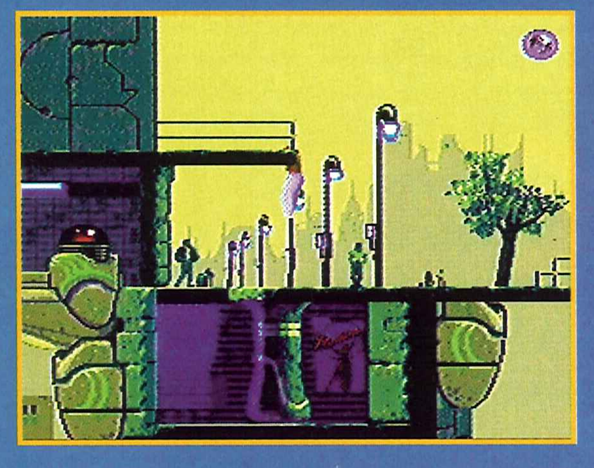












Los poseedores de PC, Amiga o Mega Drive ya pudieron deleitarse con un juego que combina una apasionante historia con unos gráficos de lujo. Y ahora le toca el turno a los de Super Nintendo.





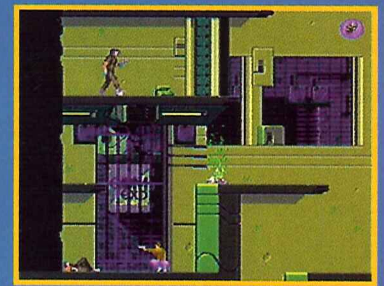










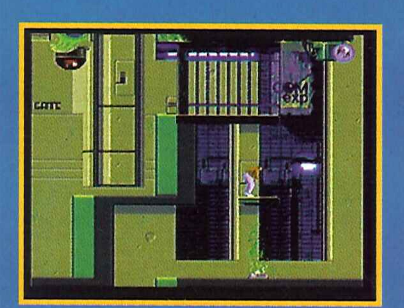


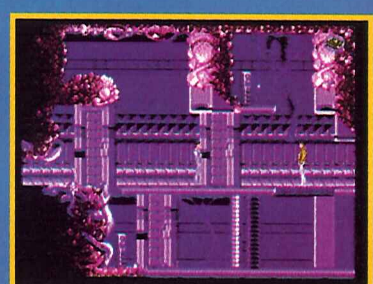
la estructura molecular de cualquier ser. Con este artilugio, estudió la composición molecular del ser humano, y pronto descubrió que había personas con una composición totalmente distinta. Y esas personas amorfas ocupaban los cargos más altos de la sociedad: políticos, militares, grandes empresarios...

Con un poco de imaginación y mente analítica, Conrad llegó a la conclusión de que la Tierra estaba siendo invadida, en silencio, por seres alienígenas. Pero estas criaturas descubrieron al científico, que al conocer el grave peligro que corría, grabó su memoria en un aparto láser: el que en ese momento estaba leyendo.

Ahora que sabe la verdad, Conrad deberá regresar a la Tierra para alertar a sus dirigentes. Sin embargo, los obstáculos que tendrá que vencer le obligarán a ejercitar a partes iguales sus músculos y su cerebro. Para viajar hasta su planeta, tendrá que ganar el dinero suficiente para comprar papeles, pasajes y sobornos. Y para ganar dinero, deberá trabajar, participar en un programa de televisión e incluso jugarse la vida.

La aventura es demasiado peligrosa, demasiado compleja, demasiado rápida. Si no eres un inteligente atleta, no te acerques a Conrad: es como un imán que atrae las complicaciones...







Objetos para el recuerdo

Para que Conrad lleve a buen término su aventura, deberá encontrar y aprender a usar una enorme colección de objetos, que pueden ser decisivos en una situación concreta. Hasta las piedras pueden resultar imprescindibles en algún momento. Estos son los que tienen mayor importancia:

- Llaves: Estos transparentes cubos te abrirán puertas que de otro modo serían inaccesibles. Encontrarás gran cantidad de ellos en tu camino.

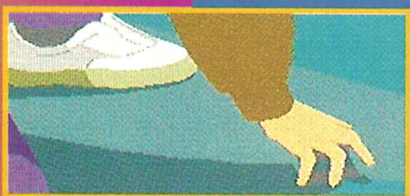
- Carta de Identificación: Para conseguir un trabajo, comprar un pasaje, participar en un concurso o acceder a importantes oficinas, nunca te desprendas de tu D.N.I espacial.

- Permiso de trabajo: Sin esta tarjeta no podrás encontrar ningún "curro". Importantísimo para ganar unas pelas...

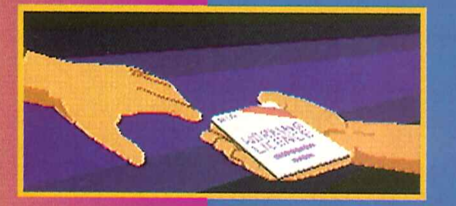
- Fusibles: Gracias a ellos, gozarás de los privilegios de un escudo especial que detiene los disparos de tus enemigos.

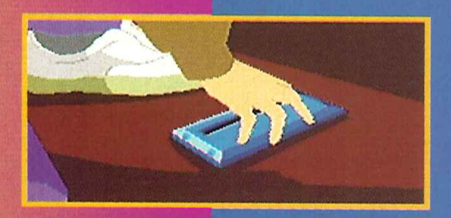
- Pistola: En un punto concreto de la aventura, perderás tu arma y te darás cuenta de que en este planeta no hay nada más importante que tener el dedo en el gatillo.

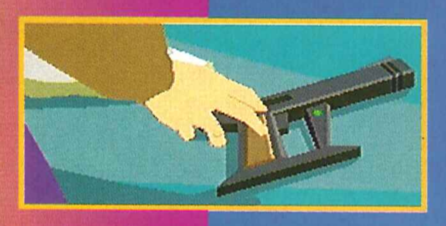
-Tele-transportador: Está compuesto de un emisor de señal y un receptor. Lanzando el receptor y activando luego el emisor, podrás atravesar zonas peligrosas y descender alturas imposibles. No olvides nunca recoger el receptor despues de usarlo o te quedarás colgado la próxima vez.

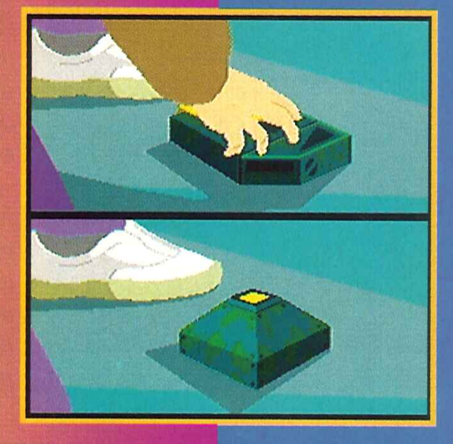












LO MÁS NUEVO

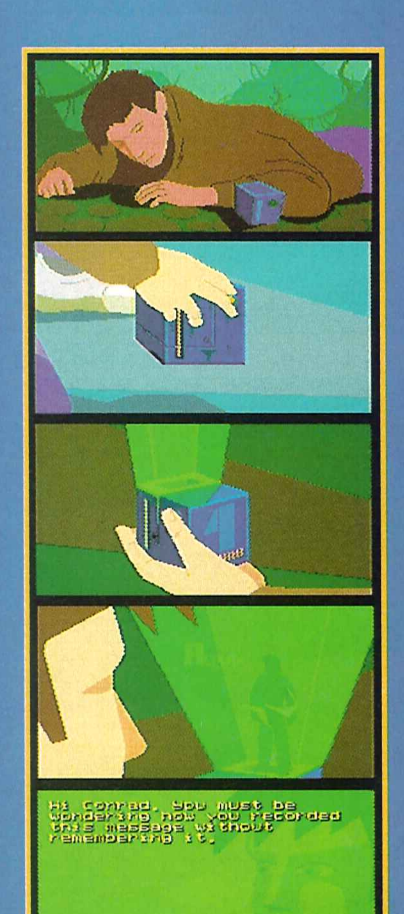


Esta aventura se desarrolla en los parajes más extraños y surrealistas que puedas imaginar. Tentáculos viscosos y plantas sintéticas son algunos de los adornos de este estrambótico planeta.



SUPER NINTENDO

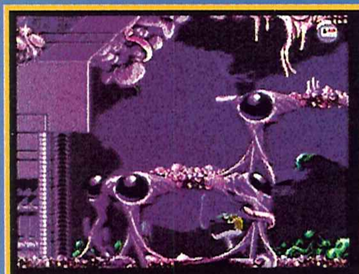
AVENTURA
SONY
Delphine
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 16



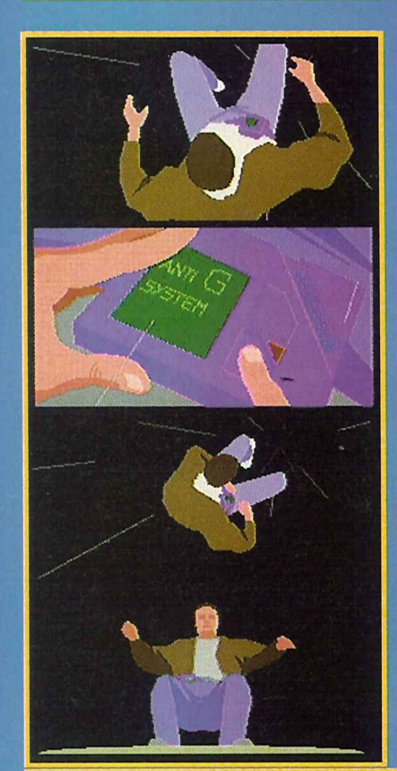
UNOS CONSEJOS

- En cada fase hay postes en los que podrás salvar la partida. No dudes en utilizarlos cada vez que hayas logrado superar un obstáculo.
- Cuando uses el teletransportador, no olvides recoger el receptor.
- Recarga tu energía siempre que puedas.
- Las municiones de tu arma son ilimitadas: sin piedad con los mutantes.
- Familiarízate con los movimientos de Conrad, es capaz de realizar acciones increíbles.
- Todo objeto con el que te encuentres tiene su utilidad, no dejes ninguno atrás.





Flashback te ofrece una posibilidad única: ser el auténtico protagonista de una historia de suspense, digna de las mejores películas de Hitchcock.



No lo podrás olvidar

Después de deslumbrar en Mega Drive, PC y Amiga, «Flashback» llega a Super Nintendo con tal fuerza que se le perdona el retraso. Todo en este cartucho merece elogio, desde la espectacular intro hasta el sonido de los disparos. Una ambientación magistral, una extraordinaria animación y la adicción propia de una absorbente aventura, son los valores principales de este cartucho.

Se ha logrado recrear una interesante historia, encuadrada en unos escenarios cuidados y desarrollada en animaciones muy al estilo "cine". Yo de ti no desaprovecharía la ocasión de explorar las siete fases más apasionantes que pueden desfilar por tu pantalla.

Teniente Ripley

Gráficos — 94

La nitidez de los decorados y la soberbia animación del personaje hacen de este juego una maravilla visual.

Música — 84

La música aparece en momentos muy concretos y carece de cualquier protagonismo.

Sonido FX — 92

Los efectos contienen tal realismo que a veces creerás que los disparos suenan detrás tuyo.

Jugabilidad — 95

Una vez que controles los movimientos de Conrad te darás cuenta de lo divertido y jugable que es.



Adicción — 94

Gracias a sus tres niveles de dificultad, disfrutarás durante mucho tiempo de este envolvente juego.



Total — 94

Flashback es una de las mejores aventuras que puedes encontrar para tu Super Nintendo, por gráficos y jugabilidad.

Lo Mejor

- La animación del personaje: parece real.
- Las intros de cada fase.
- La ajustada y creciente dificultad.

Lo Peor

- Sólo uno: te atrapará con tal fuerza que puede parecerte corto (aunque no lo es).

¿ESTÁS PREPARADO? LLEVAS MESES ESPERÁNDOLO

Lillehammer'94

DISPONIBLE EN:
MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM Y GAME GEAR

Screen shots from a selection of available formats.

La emoción llega a lo más alto.

Demuestra tu astucia, tu preparación física y tu compañerismo.

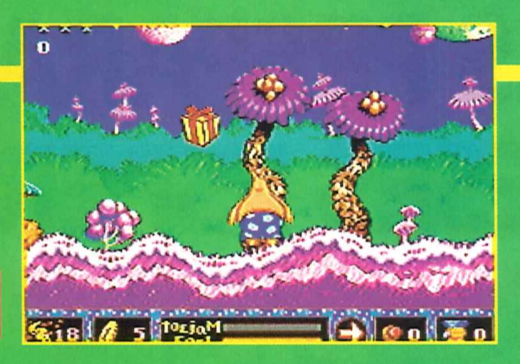
Sólo o acompañado. Juégatelo todo en las Olimpiadas de invierno más apasionantes. Winter Olympics: ¡Todo un reto!

Winter OLYMPICS

This Winter's hottest game.



LO MÁS NUEVO





EL FUNKY HA LLEGADO A TU CONSOLA

Con el avance de los vuelos interplanetarios, la amenaza humana ha caído con todo su peso sobre la tranquilidad y armonía que reinaba entre los habitantes de Funkotron. Sujetos que lanzaban pelotas de béisbol, pequeños seres que les pegaban patadas en las espinillas, mujeres trajeadas que destrozaban sus educados oídos con unos aberrantes gritos que llaman ópera, señoras gordas con animales conocidos como caniches que les mordían sin piedad (las señoras no, los caniches), enormes terrícolas que hacían vibrar el suelo, y otros más "graciosillos" que les deslumbraban hasta la ceguera con unas potentes armas llamadas cámaras fotográficas, aterrorizaron a esta buena gente, cuyas únicas preocupaciones hasta entonces eran pegar saltos y rapear lo mejor posible.

Por esta razón, Earl y Toejam, como vigentes ganadores de la reunión bianual "El Funky me mola", han sido los encargados de devolver a estos seres inconscientes a su planeta de origen. Para ello, habrán de lanzarles con vuestra ayuda botes de diferentes tamaños, que les engullirán automáticamente.

Además, por fortuna, los funkotrones poseen diversas armas que os facilitarán la labor. Con el funkscan podréis ver a través de los ➤

TOEJAM & EARL

PANIC ON FUNKOTRON

SEGA MEGA DRIVE

A saltar y bailar



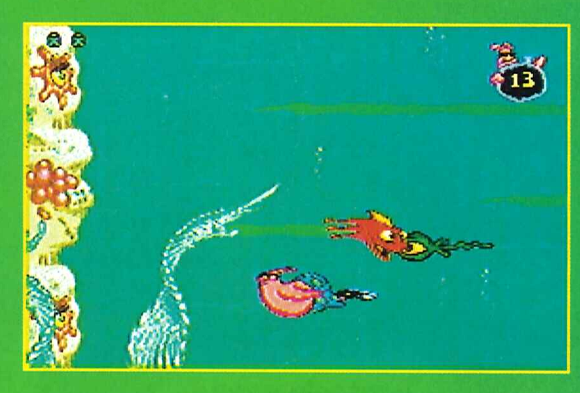


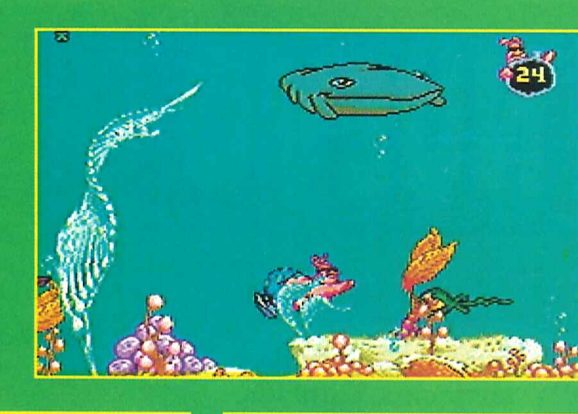
En ciertos momentos del juego, nuestros amigos se encontrarán con unos funkotrones tan marchosos como ellos, que les propondrán participar en un singular concurso. Sus reglas son muy sencillas: bastará con que sigan el ritmo que se les diga. Si lo hacen correctamente, conseguirán un número determinado de Funks que les vendrán muy bien.

Además de esta prueba, a partir de la fase 3 podrán competir en el concurso de saltos, en el que tres jueces se encargarán de puntuar sus habilidades aéreas.

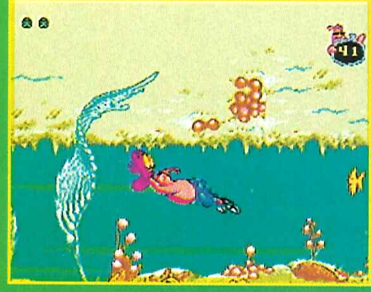












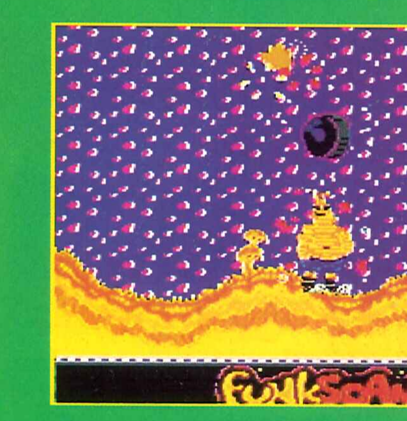














Con Toejam y compañía no tendrás ni un solo segundo sin diversión y ritmo.





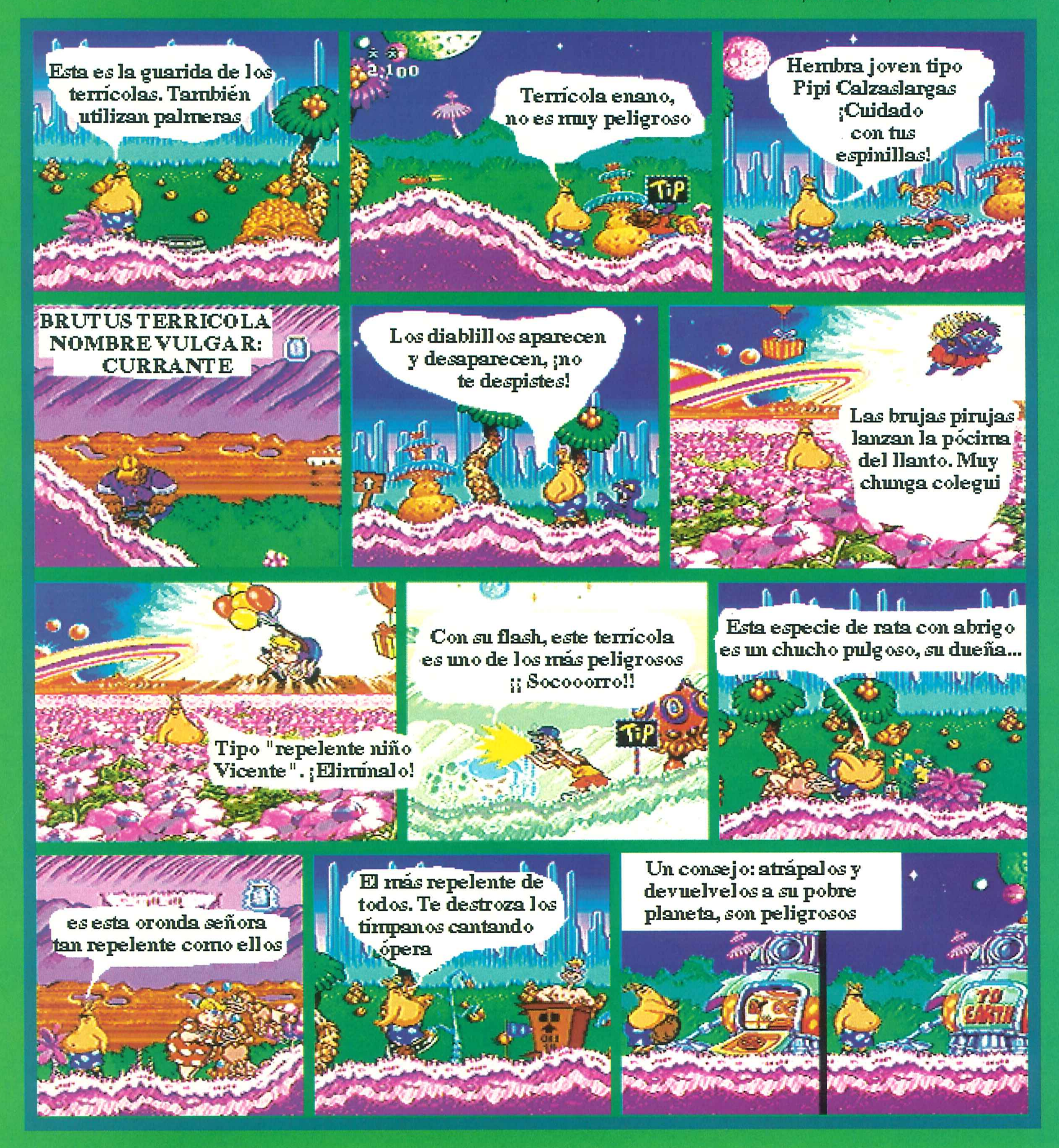






Cómo cazar terrícolas, por Earl

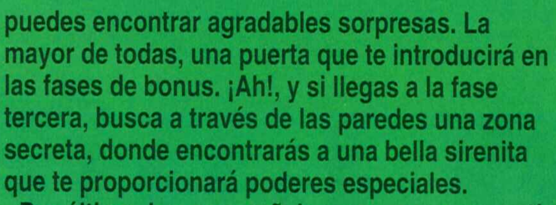
Para que no os pille de sorpresa, nuestro amigo Earl, el más gordito de los dos extraterrestres, se ha prestado como voluntario para explicaros las principales características de estos seres tan poco sociables y ruidosos, es decir, los terrícolas. Y qué mejor manera de hacerlo que con un cómic a todo color, más funky y rapero incluso que el Príncipe de Bel Air. Recuerda que has de atrapar a todos estos "impresentables" para acabar la fase.

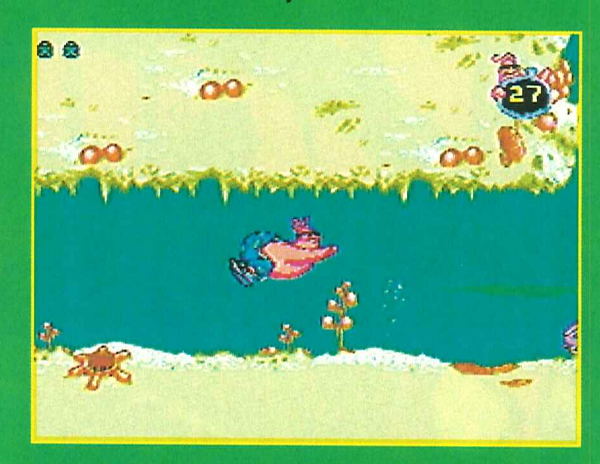


objetos, y así encontrar fácilmente los paquetes de regalos donde se guardan funks, puntos, y, sobre todo, a los indeseables terrícolas que se esconden entre las hojas de las palmeras o en los hoyos que hay en el suelo. Este escáner funciona con funks, igual que la transportación a través de las paredes, fundamental para encontrar zonas ocultas.

En vuestra aventura por el país de Funkotron, deberéis guiaros mediante los carteles negros que os irán informando de la mecánica del juego. Hay otros en los que está escrita la palabra "Press". No te cortes y presiónalos, ya que puedes encontrar agradables sorpresas. La mayor de todas, una puerta que te introducirá en las fases de bonus. ¡Ah!, y si llegas a la fase tercera, busca a través de las paredes una zona secreta, donde encontrarás a una bella sirenita que te proporcionará poderes especiales.

Por último, hay que señalar que, como no podía ser menos en un juego protagonizado por estos dos marchosos, la música es un apartado que ha sido especialmente cuidado. Puedes elegir entre once temas distintos de "funky" o "rap" -todos ellos de calidad excelente-, que convierten el cartucho en un LP de lujo.











Es mucho este cartucho

No tiene nada que ver (a excepción de los protagonistas, claro) este juego con su precedente aparecido hace aproximadamente un par de años. Con la opción de elegir entre once temas a cual más guay y marchoso, gráficos súper coloristas y dos personajes tan simpáticos, bien animados y manejables como éstos, es difícil no pasárselo en grande.

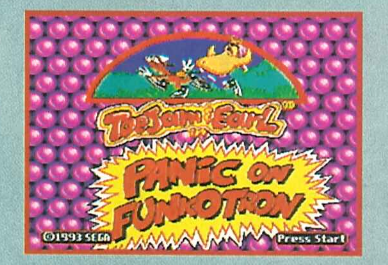
Los concursos de llevar el ritmo o los de saltos, así como los enemigos (que reflejan parte de los defectos humanos con mucha gracia), dan a este cartucho una originalidad y un sentido del humor extraterrestre. Y los múltiples planos de scroll, las excelentes animaciones de todos los personajes, tanto alienígenas como humanos, la opción de dos jugones simultáneos o la posibilidad de elegir diferentes músicas justifican los 16 megas de este pedazo de juego.

Boke





MEGA DRIVE



ARCADE
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 4
Nº de fases: Muchas
Niveles de Dificultad: 6
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 87
Los personajes presentan una gran originalidad y buena definición, que baja un poco en los escenarios.

Música — 88
Once temas de "rap" y "funky" con una calidad como pocas veces se ha podido escuchar en 16 bits.

Sonido FX — 90
Desde los saltos, voces de los terrícolas o voces en off hasta los sonidos más inimaginables. Geniales.

Jugabilidad — 88
Excelente manejabilidad, gran variedad de movimientos y muchas situaciones divertidas.

Adicción — 88
La posibilidad de jugar con Toejam y Earl, con dos jugadores simultáneos, conlleva una gran adicción.

Total — 89
Como dirían ellos, este cartucho es "cool", es decir, muy guay. Tan bueno como otros recientes productos para Mega Drive.

Lo Mejor
- La variedad, tanto a nivel de escenarios, situaciones, temas musicales o de personajes.
- Los efectos de sonido y la animación.

Lo Peor
- Me ha gustado tanto que no veo ningún aspecto negativo que se pueda resaltar en este apartado.



the amazing SPIDERMAN vs The Kingpin

Marvel llega al Mega CD con uno de sus héroes favoritos (y también, casualmente, uno de los nuestros). El desconcertante Spiderman ha sido el superhéroe elegido para hacer llegar el cómic más salvaje al formato más moderno en cuanto a videojuegos se refiere. Y, precisamente, la primera impresión que produce es la descarada intención de introducir en el programa la peculiar estética del cómic.

«Spiderman vs Kingpin» es una especie de híbrido en el que se unen varios estilos de juego, como las plataformas, la acción e incluso la aventura. Este extraño cóctel se debe al deseo de los programadores de ofrecer un argumento fiel a las aventuras del hombre araña. Y para ello, han elegido una historia bastante elaborada.

Spiderman, héroe favorito de la ciudad de Nueva York, es víctima de una trampa urdida por su mayor enemigo, Kingpin. Mediante un plan casi perfecto, el hombre araña es visto ahora por sus conciudadanos como un delincuente, y está siendo perseguido por la policía. Peter Parker, alias Spiderman, debe desenmascarar al culpable, y por ende a todos sus colaboradores (los habituales súper villanos Octopus, Electro, etc.). Ellos son quienes han escondido las cinco llaves que permiten desactivar una bomba, que ha sido preparada por el malvado Kingpin con el fin de destrozar la ciudad en menos de 24 horas.

El laborioso proceso del héroe consiste en recorrer todos los rincones de Nueva York, con el cuerpo de policía y la flor y nata de los delincuentes tras sus talones, hasta encontrar a los ocho súper villanos que le conduzcan hasta la guarida de Kingpin, antes de que concluyan las fatídicas 24 horas. Por supuesto, cuando digo “rincones” no lo hago ➤

EL INCREÍBLE HOMBRE ARAÑA

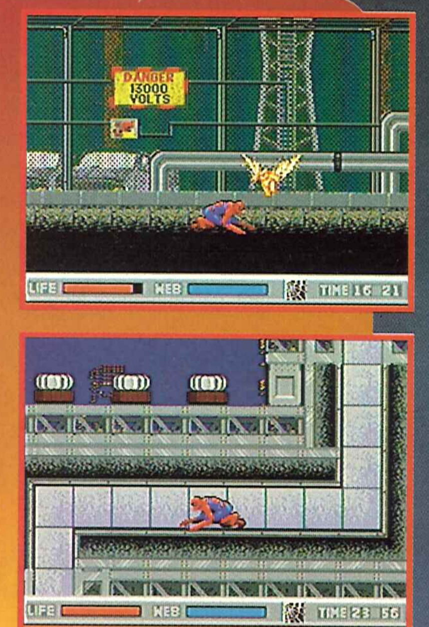






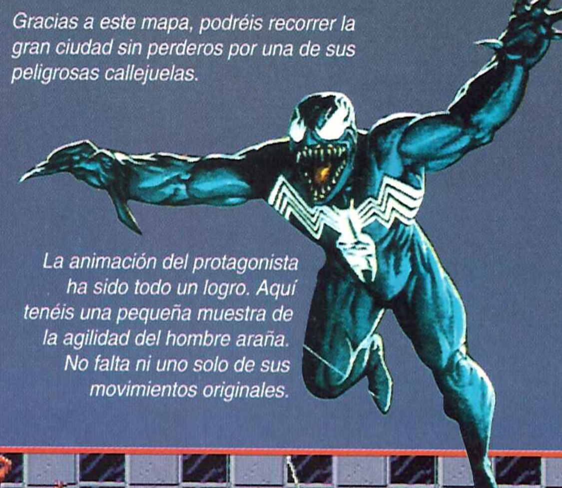


La ciudad está en peligro de explotar por los aires y sólo el hombre araña puede ser capaz de evitarlo. ¿Le acompañas en esta aventura?

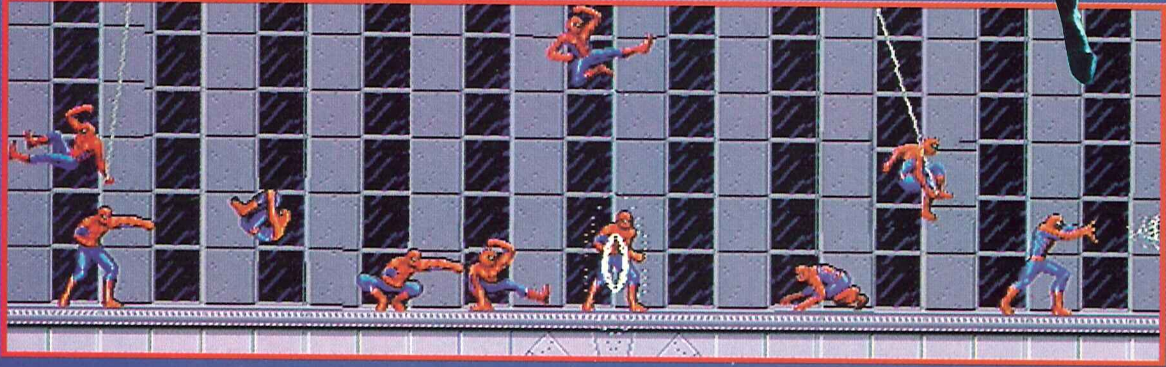




Gracias a este mapa, podréis recorrer la gran ciudad sin perderos por una de sus peligrosas callejuelas.



La animación del protagonista ha sido todo un logro. Aquí tenéis una pequeña muestra de la agilidad del hombre araña. No falta ni uno solo de sus movimientos originales.





Un extenso catálogo de fases, enemigos y brillantes melodías.

GRÁFICOS CD

Nos encontramos ante un programa en el que hay que diferenciar la calidad gráfica del propio juego, de las imágenes animadas que aparecen eventualmente. La primera es irregular: escenarios simples pero bien resueltos, un Spiderman que se mueve como los ángeles y algunos enemigos un tanto lamentables. Con las imágenes animadas, por el contrario, han realizado un excelente trabajo.



SONIDO CD

De nuevo estamos ante una banda sonora de lujo. La unión del prestigioso Spencer Nielsen (Batman y Ecco) con el cantante norteamericano de Mr Big, Eric Martin, ha dado como resultado unas melodías variadas, potentes, con excelentes arreglos y muy apropiadas para el juego. Quizá un lujo demasiado caro para unos efectos de sonido que resultan discretos en algunos momentos.

MEMORIA CD

El inagotable número de fases, la estupenda banda sonora y el extraordinario catálogo de imágenes animadas (que incluso varían los finales del juego) son una buena muestra del aprovechamiento de la memoria CD en este compacto. Pero es una lástima que se haya quedado cojo en otros aspectos importantes, como los efectos de sonido o los movimientos de algunos personajes.



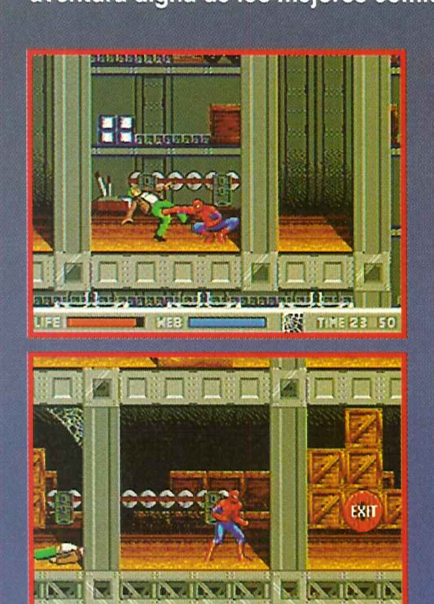


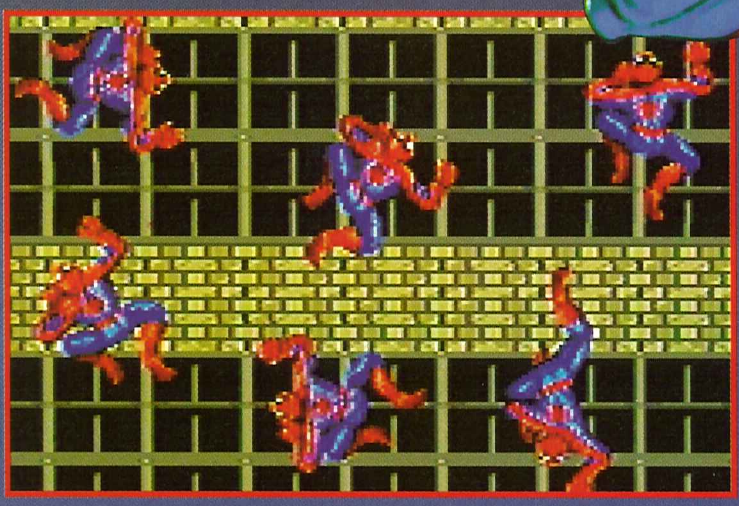
en balde, puesto que en una ciudad tan grande como Nueva York, aparte de los grandes edificios también hay estaciones de metro, parques, museos, iglesias y muchas alcantarillas.

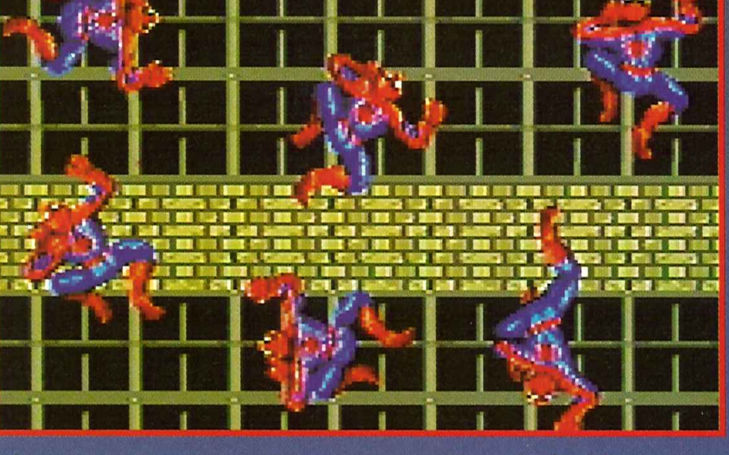
Menos mal que el bueno de Spiderman dispone de un mapa que selecciona todos los puntos claves de la ciudad, y le advierte de cuáles son los que ya ha visitado. Aun así, la búsqueda se convertirá en un auténtico ejercicio de habilidad, memoria e intuición, sobre todo en los escenarios con recorrido laberíntico. Pero nada puede detener a un hombre araña pletórico de facultades, dotado de todos los poderes de que hace gala en sus comics.

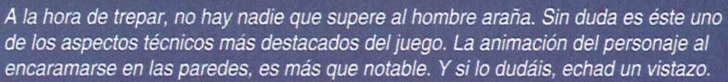
Por otro lado, el programa cuenta con un extenso (y apropiado) catálogo de imágenes animadas, perfectamente introducidas en el desarrollo argumental del juego. Aparte de ser una auténtica gozada para los ojos, suelen aparecer en los momentos clave de la acción, y siempre desvelan alguna pista importante para la resolución del caso.

Con todos estos alicientes, no cabe duda de que Spiderman se embarca en una aventura digna de los mejores comics. Y tú puedes ser uno de sus protagonistas.









A la hora de trepar, no hay nadie que supere al hombre araña. Sin duda es éste uno de los aspectos técnicos más destacados del juego. La animación del personaje al encaramarse en las paredes, es más que notable. Y si lo dudáis, echad un vistazo.











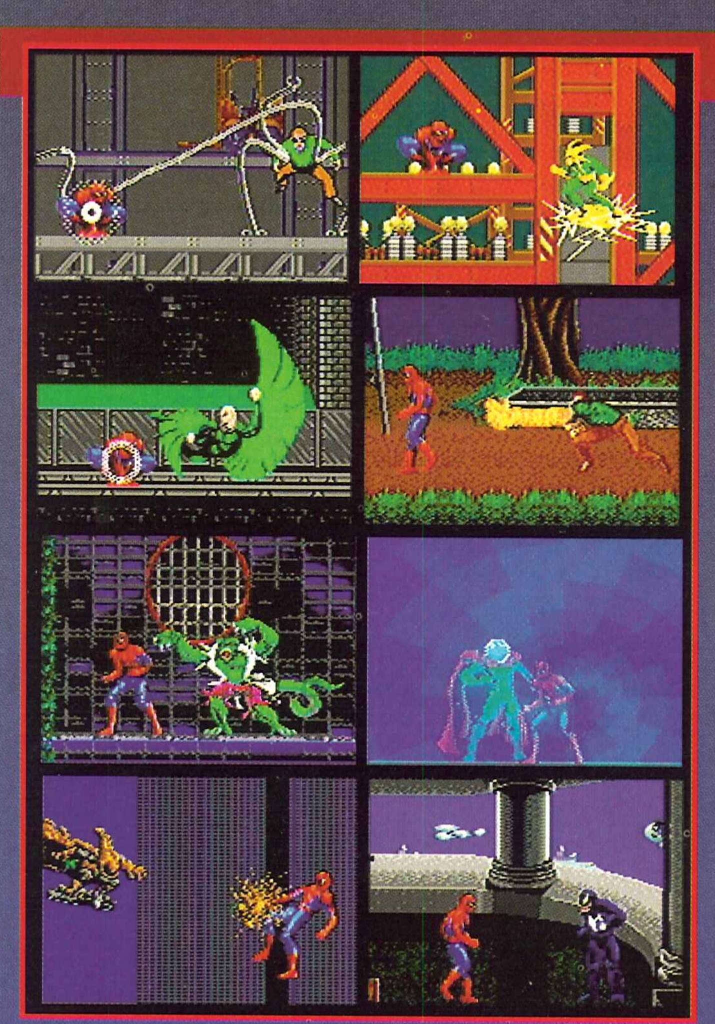












Sus enemigos

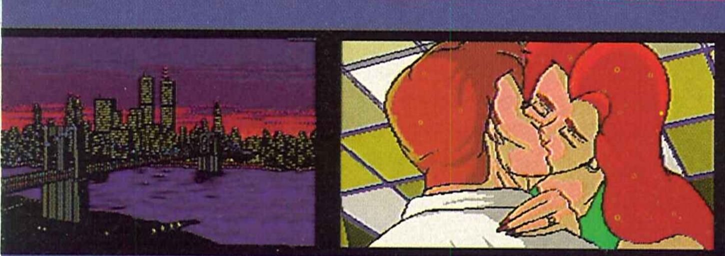
Están todos. Los viejos enemigos del hombre araña se han dado cita en este programa. Electro, el Duende, Octopus, el Lagarto y algún otro comparten el protagonismo con el propio Spiderman.

El placer del trabajo bien hecho

Spiderman es mi personaje favorito de la factoría Marvel. Por eso, acogí con cierto escepticismo la llegada de este compacto. Sin embargo, mi rostro cambió cuando vi que Sega se había destapado con un original programa repleto de sorpresas, en el que se combinaban sabiamente varios estilos de juego.

«Spiderman vs Kingpin» es una entretenidísima aventura, cuya adicción crece a medida que se avanza en el desarrollo. La introducción de imágenes animadas es todo un acierto, la banda sonora es sublime, y poco importa que ciertos aspectos gráficos resulten discretos; la diversión está asegurada.

Lolocop



MEGA CD



ACCIÓN
SEGA
Monkey Business Inc
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: Más de 45
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords

Gráficos — **80**
Se ha realizado un trabajo correcto, aunque algunos aspectos no pasan de ser simplemente discretos.

Sonido — **80**
Al igual que en el apartado gráfico, aquí también se combinan detalles interesantes con otros un tanto discretos.

Jugabilidad — **87**
Estamos ante un Spiderman fácil de manejar, dentro de un juego que permite todo tipo de maniobras.

Adicción — **85**
El juego puede enfocarse de varias maneras, y sus posibilidades son infinitas. Así que será difícil que te canses de él.

Total — **85**
Un original programa con muchas virtudes, que hará las delicias de los aficionados al cómic (que no son pocos, por cierto).

Lo Mejor

- La variedad en el desarrollo del juego.
- La excelente banda sonora

Lo Peor

- Algunos detalles gráficos desentonan en exceso.
- Determinados sonidos.



THE EMPIRE STRIKES BACK

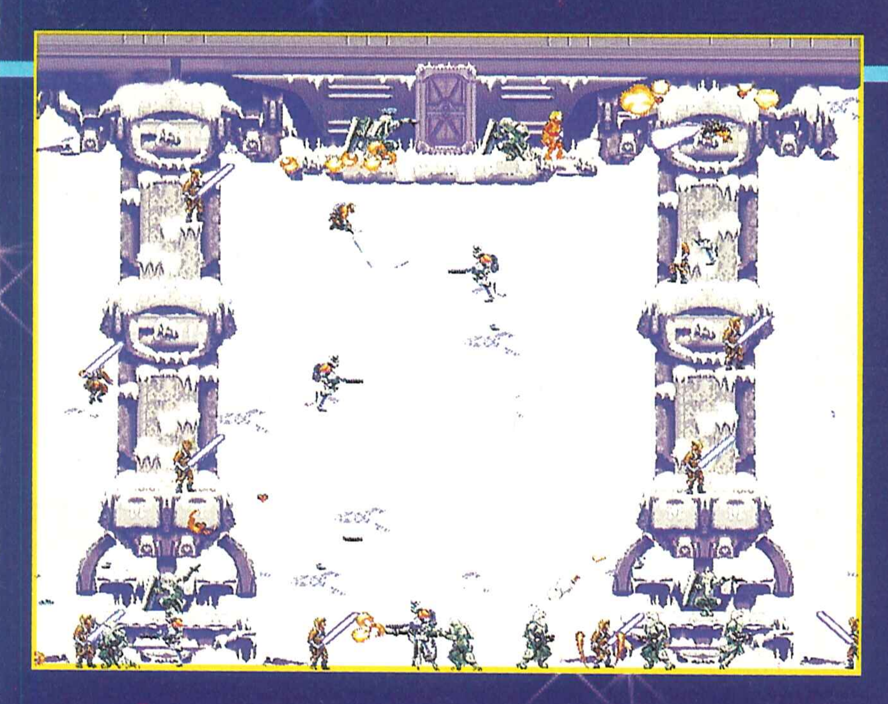
CLÁSICO ENTRE LOS CLÁSICOS

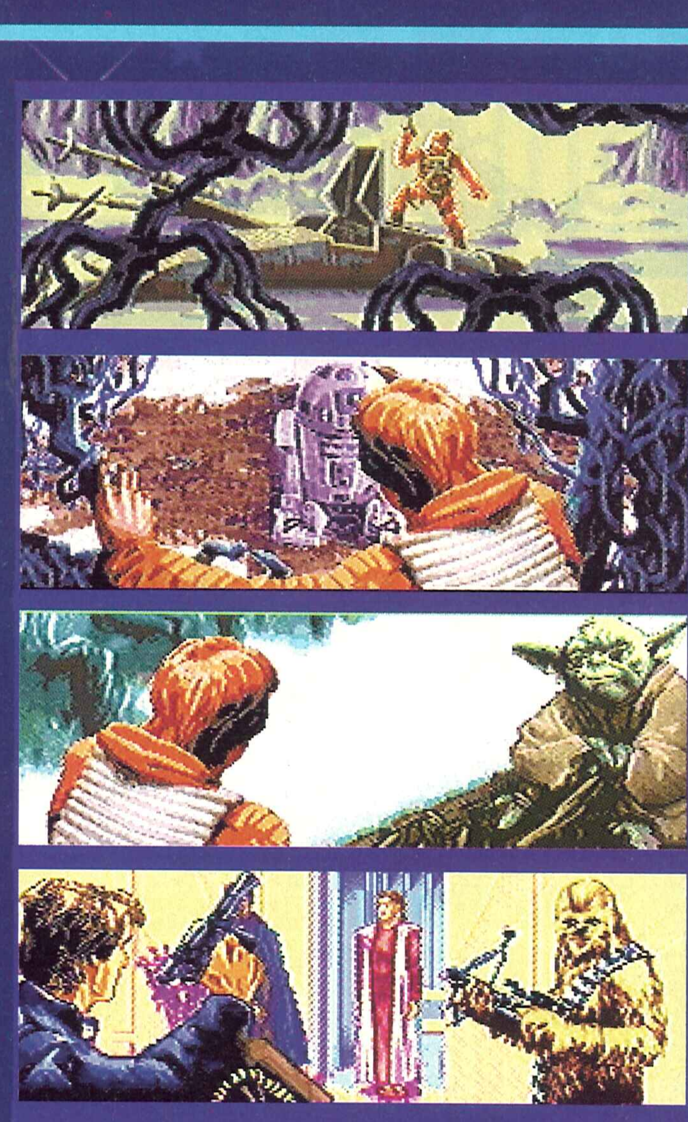
Si "La Guerra de las Galaxias" supuso años atrás todo un hito en el mundo del cine, lo mismo se puede decir de su adaptación al videojuego. Primero en NES y luego en Game Boy, «Star Wars» se convirtió en uno de los cartuchos más fuertes, variados y completos que se habían visto hasta ese momento en consola alguna.

Todo parecía indicar que los ocho megas de la versión Super Nintendo eran la culminación de un vertiginoso ascenso a las estrellas. Los programadores de Lucas Arts habían conseguido un juego espectacular y apasionante, que atrapó no sólo a los incondicionales de Lucas, sino también a todos los amantes de las plataformas y la aventura. Grandes niveles, variado desarrollo, alucinantes enemigos y muchas, muchas fases ponían en difícil situación a la ya anunciada segunda parte de esta vibrante trilogía.

«The Empire Strike Back» tenía que superar a su antecesor, y hacerlo, además, de manera brillante. Este ansia de superación se aprecia en los 16 megas sobre los que se desarrolla el juego, que permiten que la fases sean más largas, más completas y con una cantidad de efectos visuales que harán que os estremezcáis frente al monitor.

Lo que ya resultaba prácticamente imposible, era mejorar a los protagonistas de la aventura. De hecho, en la presente versión os encontraréis con unos Luke, Han y Chewie que no han variado apenas con respecto a su presentación en «Super Star Wars». Sin embargo, no se puede decir lo mismo de los enemigos. Las Tropas de Asalto imperiales han sido tan mejoradas, que a veces parecen ➤



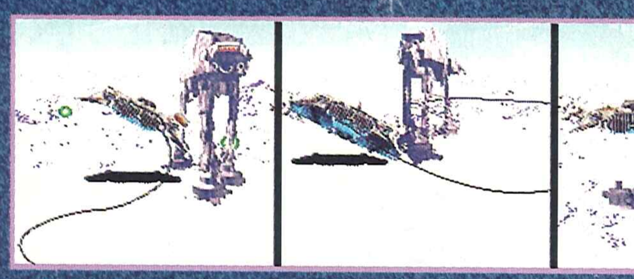


Alucinante MD-7

Girar alrededor de los AT-AT Walker es uno de los aspectos más espectaculares de este impresionante juego. Por medio de un cable que se desprende de tu Snowspeeder, deberás trabar las patas de estas enormes máquinas y esperar su caída. Antes, tendrás que librarte de unos cuantos motoristas y de unas sondas imperiales que no te plantearán demasiados problemas.
Muy parecida a la fase del Landspeeder, peca, sin embargo, de un exceso de brusquedad. Pero seguro que ni lo notas.













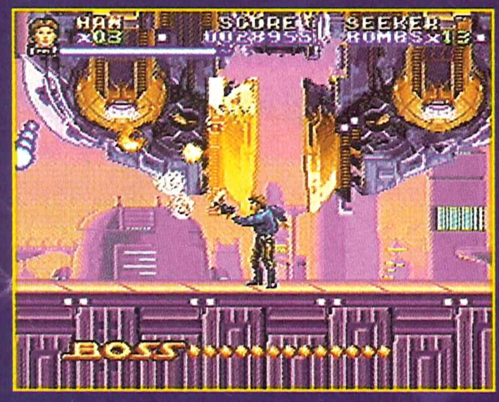


El parecido de The Empire Strikes Back con Stars Wars se aprecia tanto en los personajes como en los escenarios y desarrollo del juego. Esta Sonda Espía es la excepción que confirma la regla.

Como en anteriores aventuras, Han Solo y Chewacca vuelven a tomar el protagonismo que merecen. Estos dos personajes tiene a su disposición algunas de las fases más complicadas del juego, incluyendo el viaje en el Halcón Milenario.







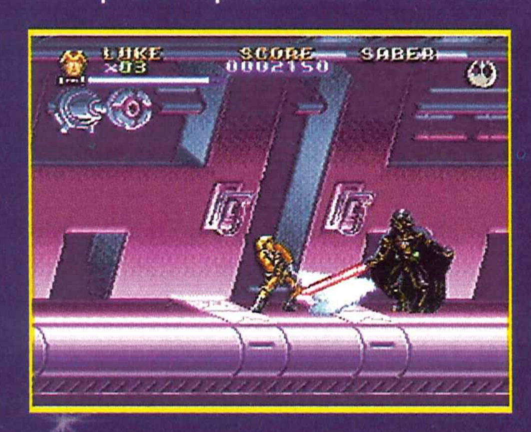




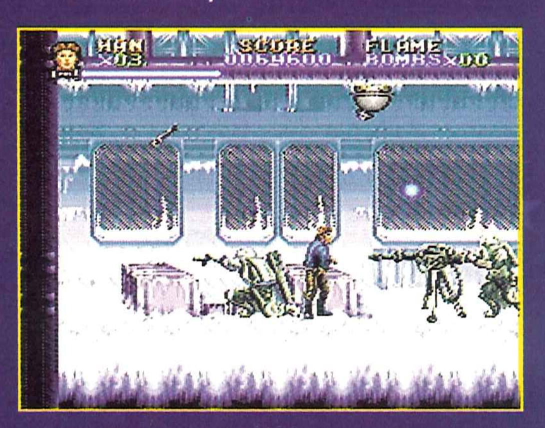
extraídas directamente de la película.

Y hablando de la película, pocos juegos basados en un éxito cinematográfico siguen tan fielmente como éste su guión original. Los decorados, situaciones y el desarrollo de las fases están recreados con una fidelidad que asombrará y encantará a los amantes de la clásica trilogía (y a los que no lo sean). De este modo, el Tauntaun, los AT-AT Walker, el Snowspeeder y hasta las naves de los caza-recompensas suponen una demostración más de lo que son capaces de hacer los chicos de Lucas Arts cuando se lo proponen.

La fuerza que se desprende de este cartucho os envolverá en una alucinante aventura, desarrollada entre gráficos cuidadísimos, música espectacular y toda la acción que ha caracterizado siempre a "La Guerra de las Galaxias". En él encontraréis veinte niveles, asombrosos enemigos, apasionantes fases MD-7 y el carisma de un juego que no tardará mucho en convertirse en clásico. A todo lo anteriormente dicho, lo único que se puede añadir (y que además es obligado) es "Que la Fuerza os acompañe".









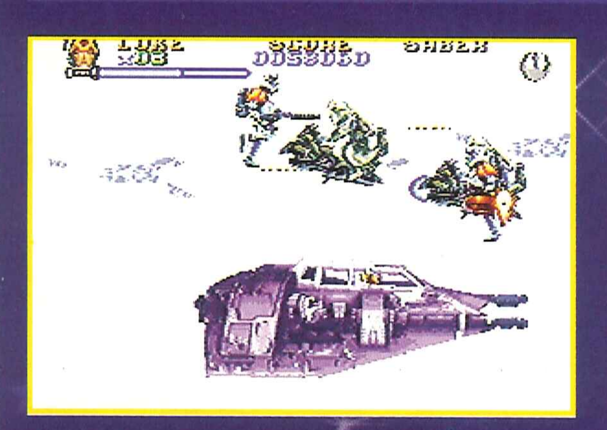


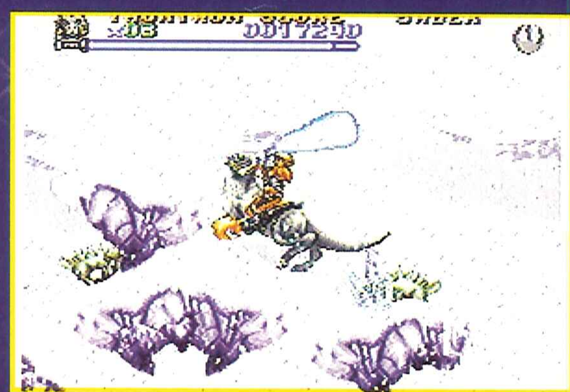





El Ala-X vuelve a la carga

El manejable Ala-X te facilitará la entrada a la Ciudad de las Nubes. En tu viaje a través de un algodonoso cielo, lucharás contra las naves de Lando y descubrirás hasta qué punto ha mejorado el control del Ala-X desde la última vez que pudiste manejarlo allá en la Estrella de la Muerte. Ten por seguro que la rapidez y espectacularidad de los cambios de plano harán que te sientas como un auténtico piloto rebelde.





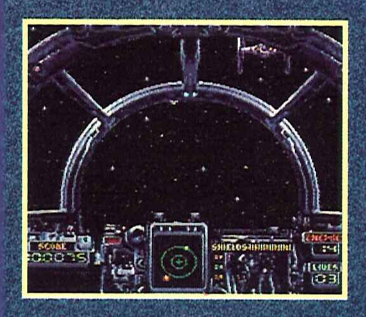
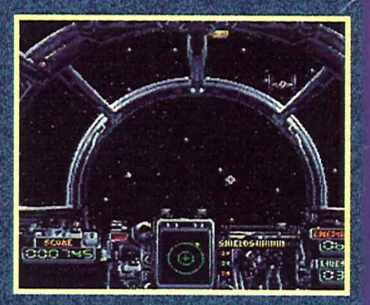
La Fuerza está en tus manos

Si alucinaste con «Super Star Wars», te van a hacer chiribitas los ojos cuando introduzcas en tu Super la segunda parte de esta magistral trilogía. Desde el principio hasta el final, te atrapará en su trepidante ritmo y te envolverá con una banda sonora sampleada de la original, que no te permitirá un momento de respiro.

Si añadimos que se ha subsanado un grave problemas de las anteriores versiones -los passwords- nos encontramos con un juego de extraordinaria calidad y jugabilidad irresistible, que no puedes dejar escapar.



Tte Ripley

¡Por fin el Halcón Milenario!

Ya se echó de menos en «Super Star Wars» una fasecita dedicada a la entrañable y velocísima nave de Han Solo. Para subsanar este desliz, ahora sí tienes la oportunidad de destruir unos cuantos cazas imperiales, esquivar meteoritos y saltar al hiperespacio, dentro de una fase perfectamente realizada que te sorprenderá por su suavidad y precisión.





SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
JVC
Lucas Arts
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 20
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 3
Megas: 16

Gráficos — 92
Los escenarios son los auténticos protagonistas, junto a la animación de los personajes.

Música — 94
La banda sonora de la película, con una calidad impresionante, se encarga de hacerte ver las estrellas.

Sonido FX — 92
La colección de efectos sonoros que reúne le convierten en uno de los juegos mejor ambientados.

Jugabilidad — 90
La enorme dificultad se ve contrarrestada por un fácil manejo de los personajes y su variedad de movimientos.

Adicción — 91
Los passwords y la dureza del juego te garantizan que no te aburras y que tengas juego para rato.

Total — 92
Todos los amantes de la trilogía de La Guerra de las Galaxias y de los buenos juegos en general tienen lo que tanto buscaban.

Lo Mejor
- Girar alrededor de los AT-AT Walkers.
- Los passwords: ya era hora.
- Lo largo, difícil y variado del juego.
- La inclusión de los items de la Fuerza.

Lo Peor
- No poder elegir entre los tres personajes.
- El scroll es un poco brusco en la fase del Snowspeeder.



...ERAN DOS TIPOS MEDIO CHIFLAOS

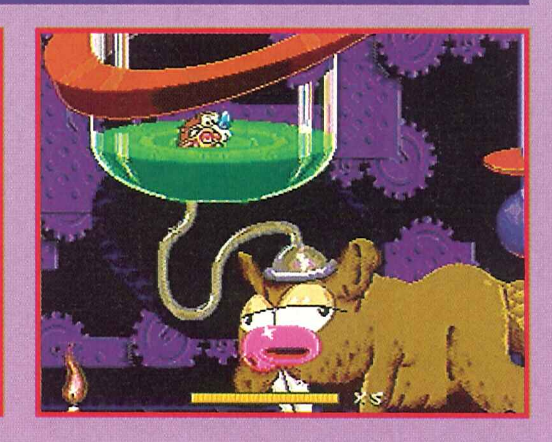
Ren & Stimpy

SEGA MEGA DRIVE

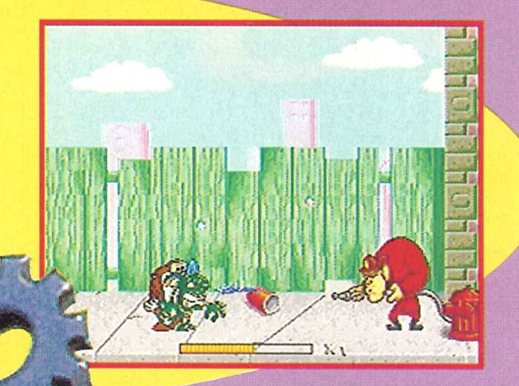
Ren y Stimpy son dos personajes un tanto particulares. El primero, es un chihuahua con muy malas pulgas y graves disfunciones nerviosas, ocasionadas tras una larga convivencia junto a un grupo de música "trashmetal". La otra mitad de esta pareja imposible es Stimpy, un gato regordete, bonachón y de lentas neuronas, debido a su costumbre de zamparse todo lo que encuentra en los bolsillos de su dueño, al confundirlo con galletitas Fryskis para gatos.

Aunque estos dos elementos son tan opuestos como el día y la noche, siempre les verás juntos. Además, se valen el uno del otro para realizar las acciones más inverosímiles. Así, Ren sube a lomos de Stimpy para saltar, utiliza al minino como taladradora o como bola para derribar enemigos al igual que si fueran bolos, se agarra a él para subir plataformas, le quita la nariz y la utiliza como granada ▶



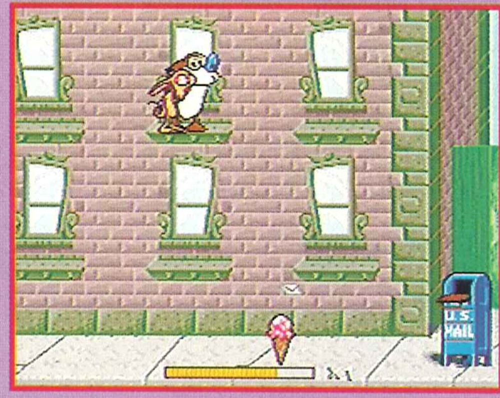



Ver un perro y un gato juntos ya es algo extraño. Pero si encima se trata de los dos personajes más locos que hayas visto nunca...

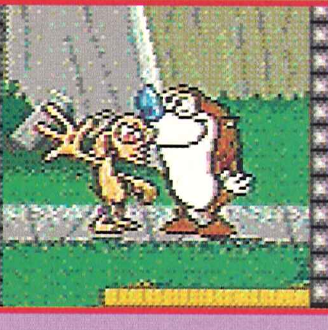


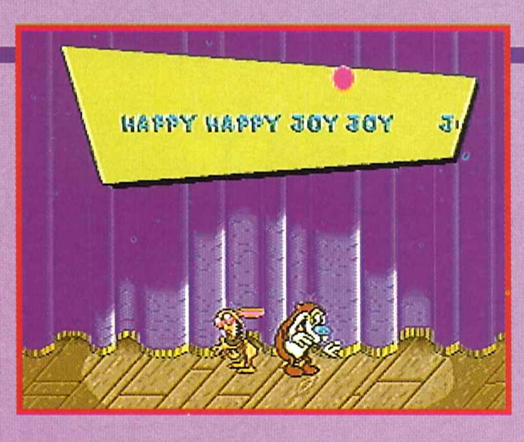






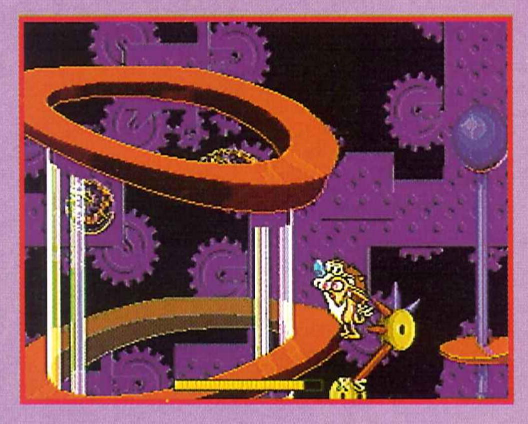


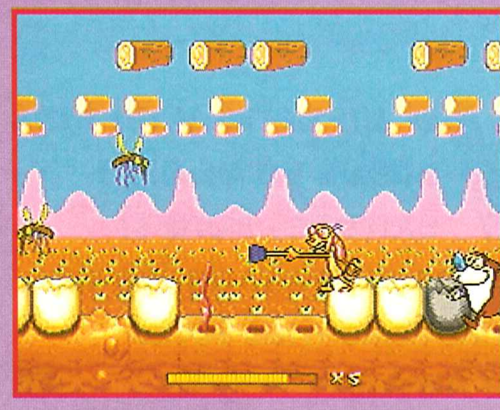



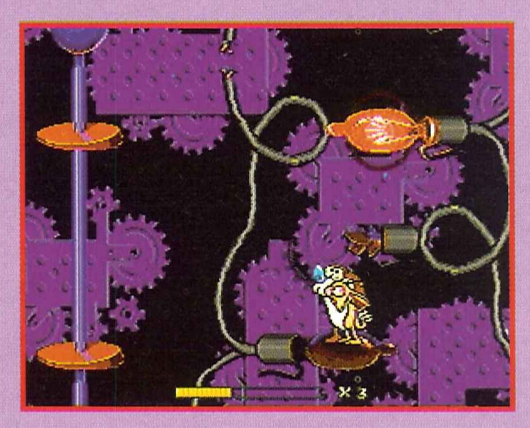




Las originales y divertidas situaciones que encontrarás en este cartucho tenían que venir acompañadas de unos atractivos escenarios como los que aquí puedes ver.







le oprime hasta hacerle escupir contra sus enemigos, o salta encima suyo para tener más impulso.

Stimpy también sabe sacar partido a su histérico compañero. ¿Cómo? Pues utiliza sus grandes orejas de chihuahua como hélices, le lanza hacia arriba para eliminar rivales voladores, juega con él al criket (Ren es la bola), o le convierte en una pala canina.

Pues bien. En esta aventura para Mega Drive, esta simpática pareja debe encontrar las piezas de un fracasado invento de Stimpy, la Mutate-o-Matic. Este aparato ha sufrido tal explosión, que sus piezas se encuentran diseminadas por cinco escenarios distintos (el barrio, el zoo, la ciudad, la cárcel y los exteriores. Los peligros son múltiples y de lo más variado, y comprenden desde morsas hasta luchadores, pasando por las antipáticas jirafas o los traviesos y divertidos monos del zoo.

Para plantarles cara, aparte de sus propias armas y artimañas, Ren y Stimpy dispondrán de diferentes y originales vehículos. Por ejemplo, el tándem saltarín con el que escaparán (saltando incluso por encima de los coches) de las garras de un furioso camionero . En otra ocasión, esta bicicleta doble se convertirá en un aparato volador con sólo incorporarle una sombrilla y un fuelle. Y para remate, podrán incluso transformarse en globos vivientes, que se mueven a propulsión soltando aire por detrás.

Con este cartucho de plataformas, Ren y Stimpy (famosos por sus apariciones en el "Canal Más") se suman a la lista de parejas divertidas, como el Gordo y el Flaco, Pepe Gotera y Otilio, o los mismísimos Rafaela Carrá y Marianico el Corto. Que lo disfrutes.











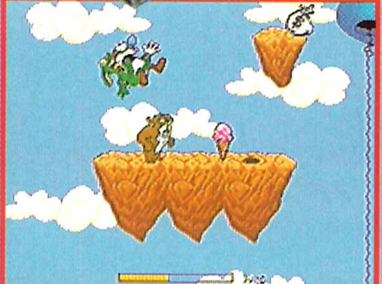








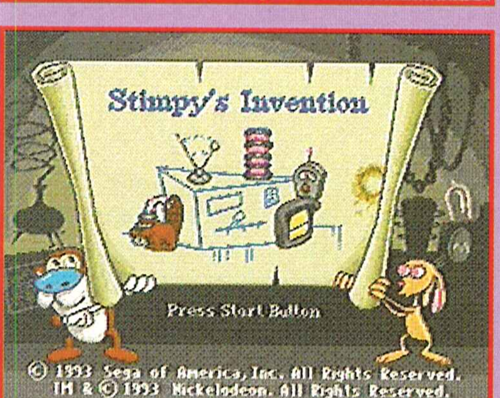










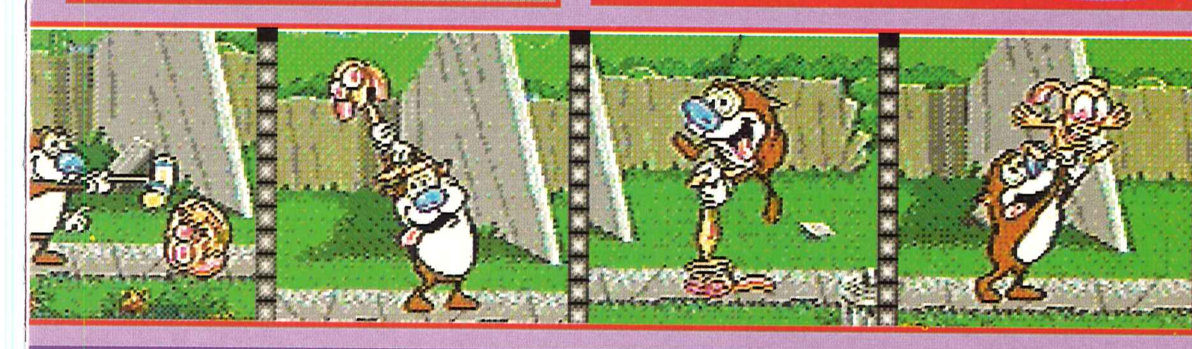


¡Vaya par de gansos más divertidos!

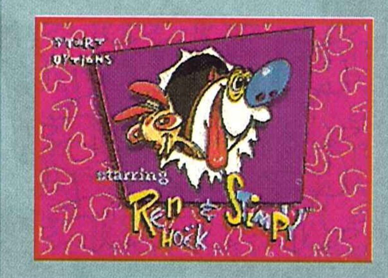
***E**l primer contacto con estos dos personajes puede ser mortal, pero de risa. La excelente animación de ambos y la gran variedad de movimientos, tanto en solitario como mezclándose de la manera más inverosímil y divertida, dan un excelente nivel al juego, a la vez que reflejan perfectamente el humor de la serie televisiva.*

Los gráficos, tanto escenarios como personajes, presentan muy buena calidad y definición. Si le añadimos unas fases variadas, la posibilidad de dos jugadores simultáneos y la inclusión de zonas en las que las plataformas dejan paso a la habilidad en la conducción o la persecución en tándem, el resultado es un cartucho súper jugable con el que te reirás a mandíbula batiente.

Boke



MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 5
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 4
Megas: 8

Gráficos — 88
Destaca la definición de todos los personajes y la buena coordinación de los diversos planos de scroll.

Música — 79
El tema que aparece durante el juego no está mal, pero deberían haber introducido alguno más.

Sonido FX — 89
Muchos sonidos diferentes y de buena calidad, que se reconocen sin necesidad de ver las imágenes.

Jugabilidad — 89
El perfecto manejo de los personajes y su gran variedad de movimientos lo hacen muy jugable.

Adicción — 88
Aparte de los tres niveles de dificultad y la opción para dos jugadores, la carcajada siempre es adictiva.

Total — 89
Chicos, aquí tenéis un juego de plataformas con partes de conducción, mucho sentido del humor y diversión a raudales.

Lo Mejor
- Los movimientos y gestos de Ren y Stimpy, tanto juntos como en solitario.
- La variedad y originalidad de los gráficos.

Lo Peor
- El número de fases. Las cinco con que cuenta, aunque las puedes jugar en tres niveles de dificultad, resultan escasas.

¡AL RESCATE MIS TORTUGAS!



TURTLES II
RADICAL RESCUE

Nuestros verdes amigos se encontraban en su retiro secreto realizando su afición favorita (devorar pizzas del tamaño de ruedas de camión con mucho de todo), cuando un informativo especial cortó su programa preferido de televisión "Con las Patas en la Masa". El periodista April O'Neil habló de una espectacular fuga producida en la prisión del condado. Pero cuando iba a desvelar el nombre del protagonista de la misma, se interrumpió la emisión inesperadamente: O'Neil había sido secuestrado.

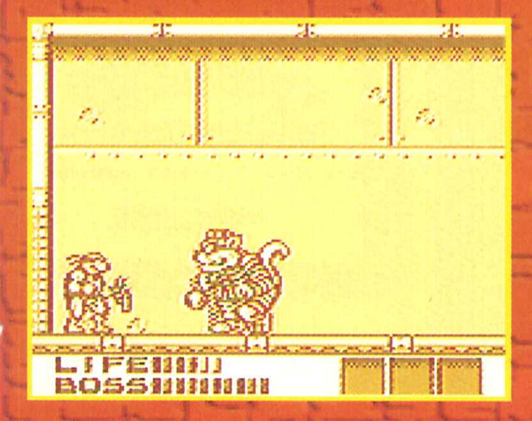
Inmediatamente, los tres quelonios luchadores, es decir las Tortugas Ninja, emprendieron el camino hacia el rescate del famoso locutor. Sí, has leído bien, eran tres. Porque Michellangelo había ido a un taller de reparación de conchas y carrocerías, y cuando regresó a la guarida se encontró con todo desierto. Justo en ese momento, pudo ver en la pantalla una figura conocida por él, el malvado Bizarre, que graznaba lo siguiente: "Tus amigos están en mi poder. Si quieres rescatarlos, deberás ir a la mina abandonada que se encuentra en las afueras de la ciudad".

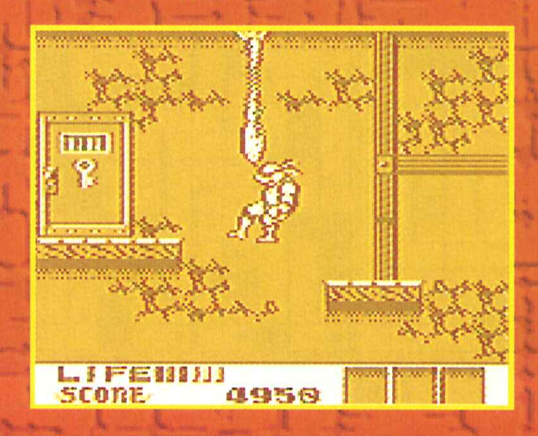
De esta manera, tu misión será conducir a Michellangelo a la entrada de esta mina, y empezar a buscar a tus tres amigos, que están secuestrados cada uno en un lugar diferente. Cuando los rescates, podrás aprovecharte de sus cualidades características para continuar superando plataformas, trampas y multitud de enemigos.

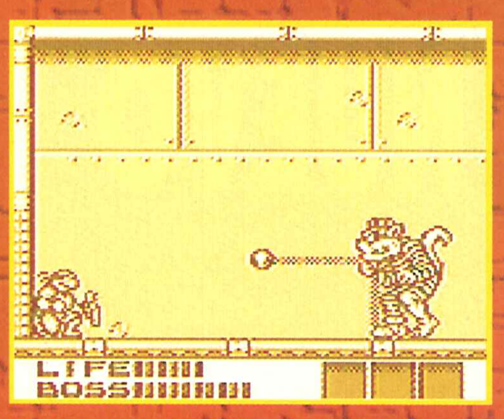
Como ayuda, contarás con un mapa del complicado laberinto de túneles y pasadizos que ha construido el propio Bizarre. En él, las zonas de interés aparecen señaladas con un punto negro, y tu situación estará marcada por otro punto parpadeante.

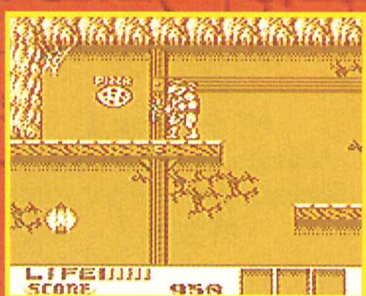
Y naturalmente, un alimento que no puede faltar en toda aventura de las Tortugas Ninja que se precie, es la pizza. En esta ocasión proporcionará diferentes bonus: la entera te regalará una valiosa vida, mientras que las porciones, que aparecen de vez en cuando al eliminar a un enemigo, rellenarán tu barra de energía.

Si con todas estas explicaciones no te has enterado, cómprate el juego y lee las instrucciones. Las tortugas te lo agradecerán.

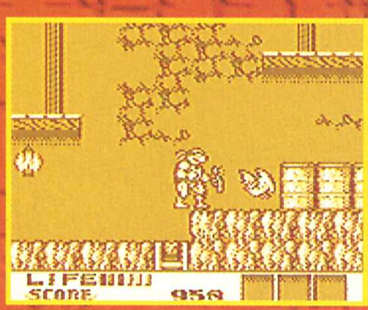


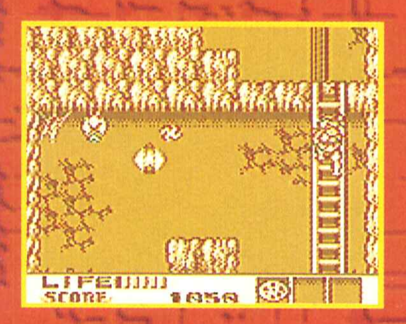


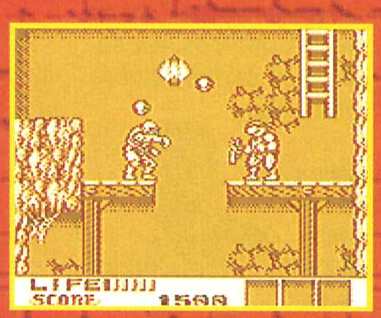


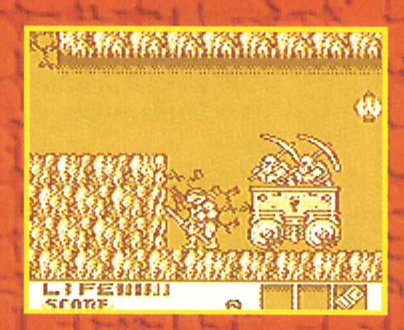


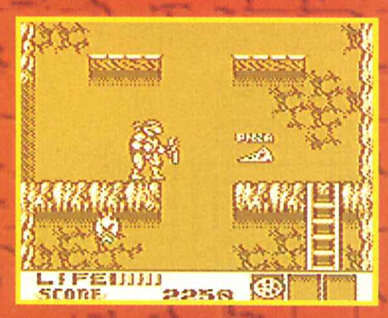
Las Tortugas Ninja han sido secuestradas por el malvado de turno y requieren tu ayuda. ¿Acaso vas a negársela? Pues recarga de pilas tu Game Boy, y duro con ello.











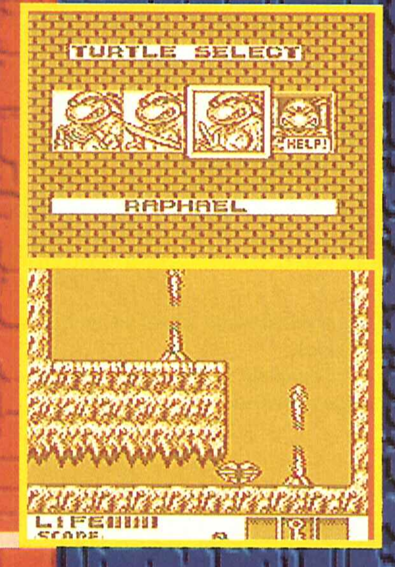
A Cada Tortuga lo suyo

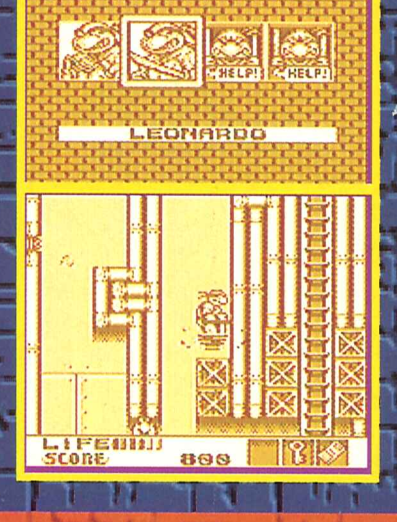
MICHELANGELO. Con el ninjacóptero podrás volar en sentido descendente, manteniéndote más tiempo en el aire. Resulta especialmente útil en zonas de plataformas verticales.

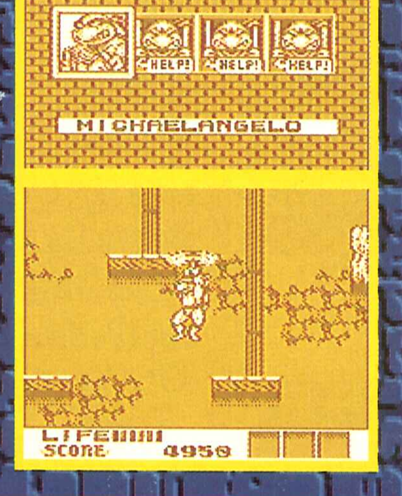
LEONARDO. Este quelonio tiene como objeto especial una concha taladro. Gracias a ella podrá atravesar determinadas plataformas que estén hechas de materiales poco resistentes.

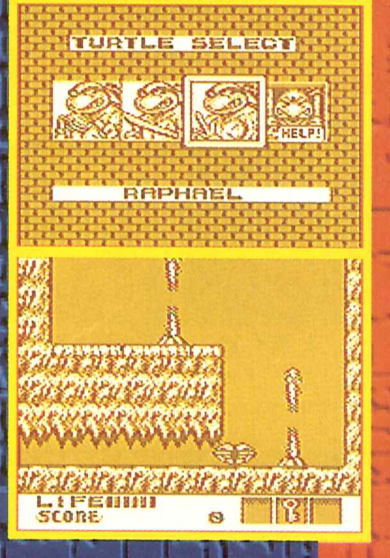
RAPHAEL. Esta tortuga con nombre de cantante tiene uno de los mejores trucos de todos. Es capaz de esconderse dentro del caparazón y una vez allí desplazarse sin sufrir daño alguno.

DONATELLO. Como buen seguidor del cine que es, su arma secreta se ha visto influida por un reciente estreno. Consistirá en poder escalar cualquier pared que se le ponga por delante.

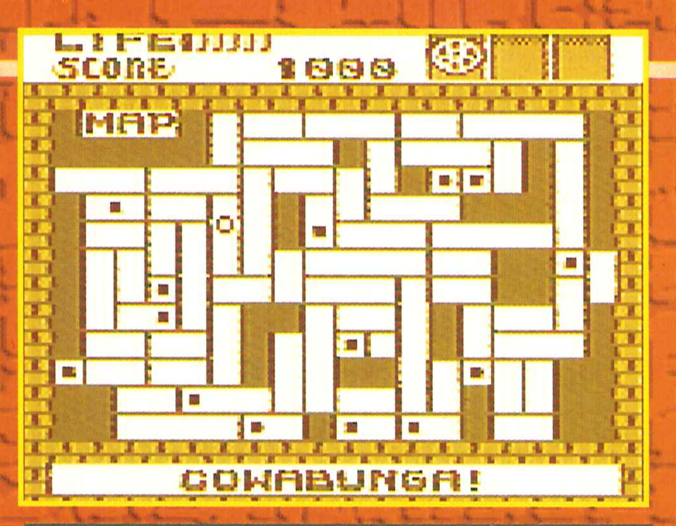




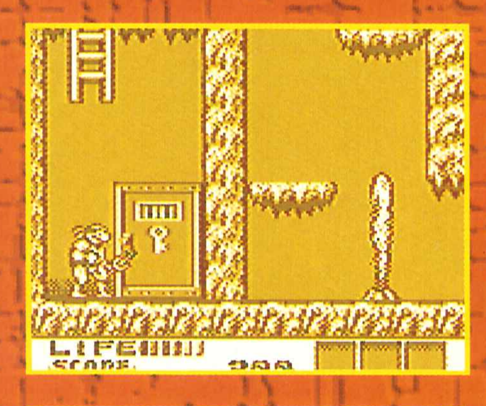


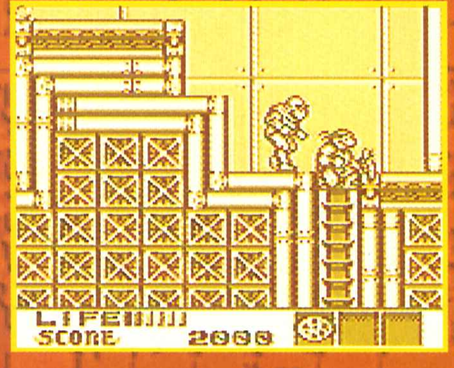


LO MÁS NUEVO



Gracias a este mapa, podrás moverte por la mina sin demasiadas complicaciones. En él verás unos pequeños cuadrados negros, que indican los puntos que no debes dejar de visitar.

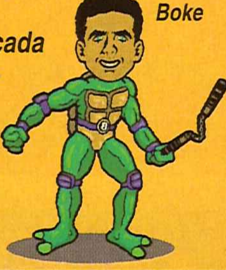




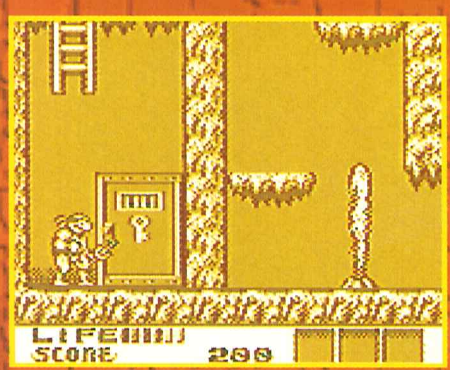
Una tortuga quiero ser

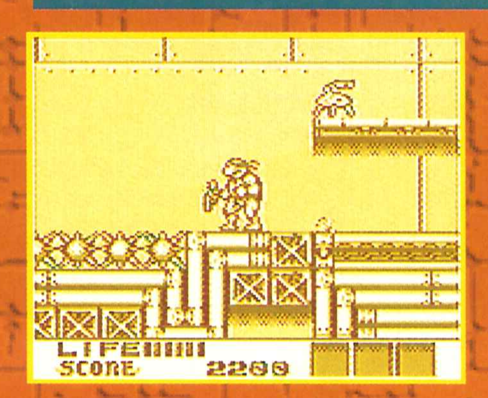
La tercera entrega de estas tortugas luchadoras presenta ciertas diferencias con las dos versiones precedentes. El tema (los guionistas de videojuegos están en preocupante sequía) sigue siendo el mismo. Sin embargo, el planteamiento del juego cambia, al convertirlo en un cartucho de plataformas, los gráficos han sufrido una simplificación y el nivel de dificultad es un pelín mayor que en el anterior juego.

Y como novedad de interés, cada una de las tortugas tiene un objeto especial con el que proseguir la aventura, a lo largo del laberinto de plataformas de todas clases que encontrarás al introducirte en la mina.



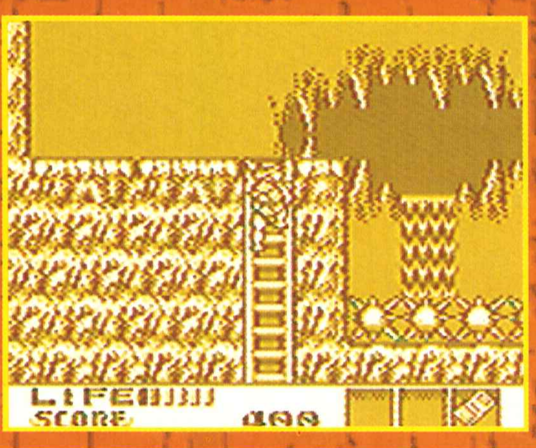
Boke





A través de diversos parajes plataformeros, deberás aprovechar al máximo las cualidades de las cuatro Tortugas. Sólo así podrás derrotar a tus rivales y acabar con éxito esta gran aventura.





GAME BOY



PLATAFORMAS
KONAMI
Konami
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 2

Gráficos — 81
Buena calidad gráfica de todas las zonas de la mina. Además, los enemigos presentan gran variedad.

Música — 77
Cada zona tiene su sintonía y tono, cambiando la cadencia cuando se acerca el peligro.

Sonido FX — 75
Pobre aportación la de este aspecto del juego, ya que los efectos son escasos.

Jugabilidad — 82
Excelente, al poder contar con las cuatro tortugas, cada una con sus cualidades y arma especial.

Adicción — 81
Presenta cierta dificultad que incita a seguir jugando. Si además el objetivo es rescatar a tus amigas...

Total — 80
La tercera parte de estas Tortugas varía respecto a las anteriores, y contiene aspectos a resaltar, como la jugabilidad.

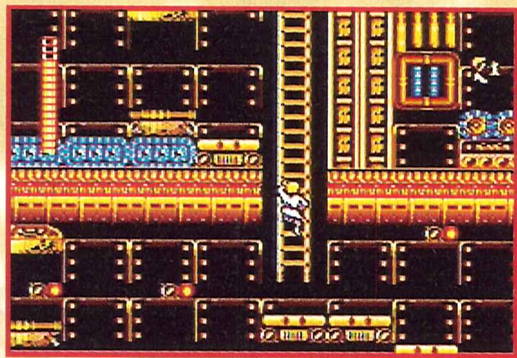
Lo Mejor
- La posibilidad de jugar con las cuatro tortugas.
- Ese toque de dificultad que asegura juego para rato.

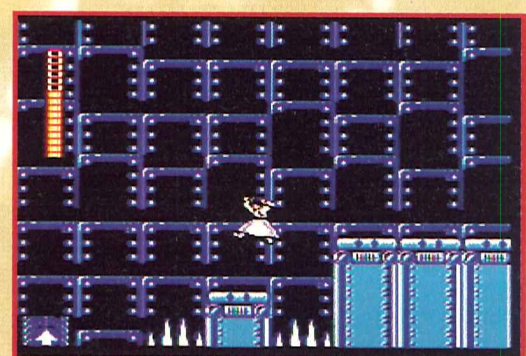
Lo Peor
- Los deficientes efectos de sonido.
- El argumento del juego, el mismo que en las dos versiones anteriores.

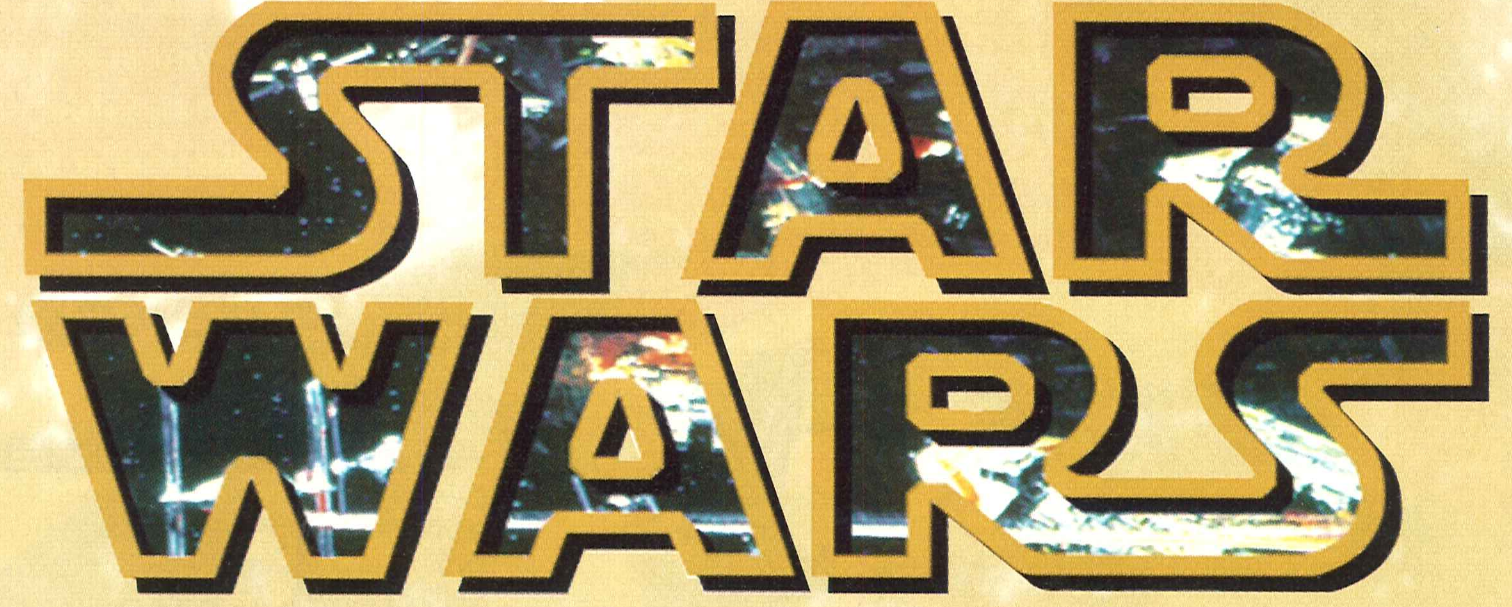








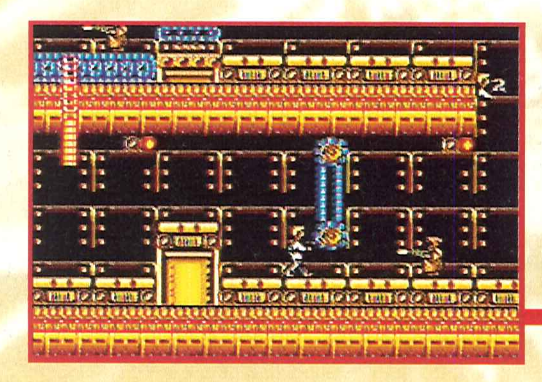




EL BUENO, C3-PO Y DARTH VADER

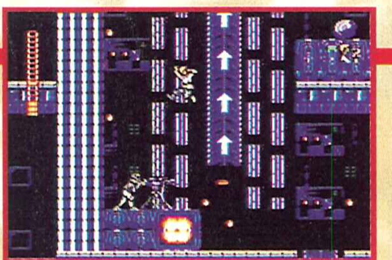
No me desconecte, señor. Soy un robot de protocolo de la serie C3, programado para relaciones cibernéticas humanas. Puedo serle de mucha utilidad, mis conocimientos... No, no me desconecte. Le puedo contar una historia que le dejará los pelos de punta. Fue durante la Gran Guerra, cuando las tropas rebeldes comenzaron sus ataques al Emperador y la Galaxia entera quedó sumida en el caos. ¿Recuerda a la princesa Leia? Yo fui su androide, y cuando robó los planos de la Estrella de la Muerte, yo mismo los llevé hasta la base rebelde. Eran buenos tiempos cuando el amo Luke y yo recorrimos los desiertos de Tatoonie buscando al viejo R2, a Obi Wan y a Han Solo. Juntos rescatamos a Leia y dirigimos el ataque que acabó con la Estrella de la Muerte.

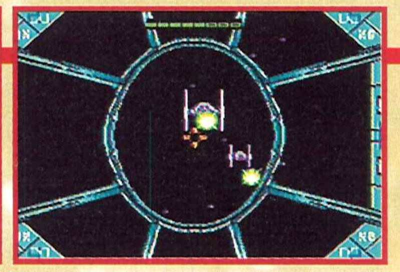
Hubo momentos muy difíciles. Recuerdo nuestra huida en el Halcón Milenario, atravesando un campo de meteoritos. O la lucha de Han con el rayo tractor, o la habilidad de mi amo a los mandos del Ala-X. Es una lástima que no estuviera allí para verlo, señor.







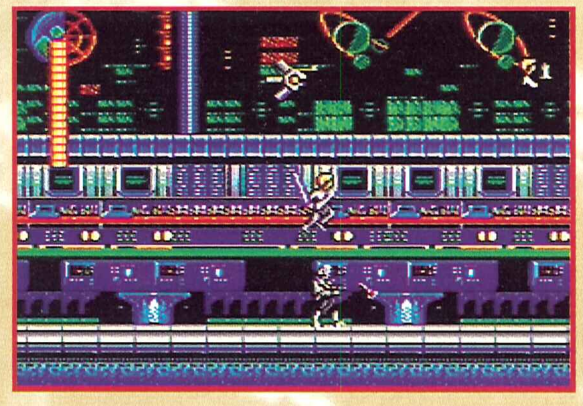
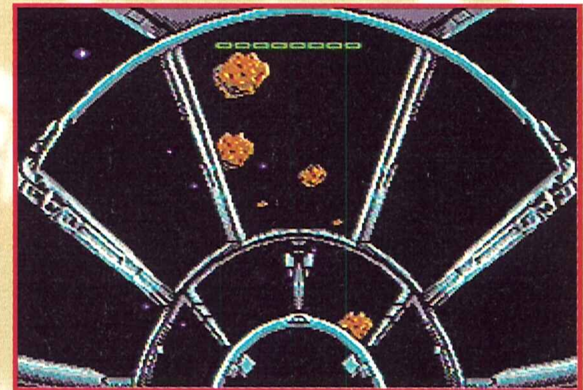




MASTER SYSTEM



PLATAFORMAS
U.S. GOLD
U.S. Gold
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: 8
Megas: 4

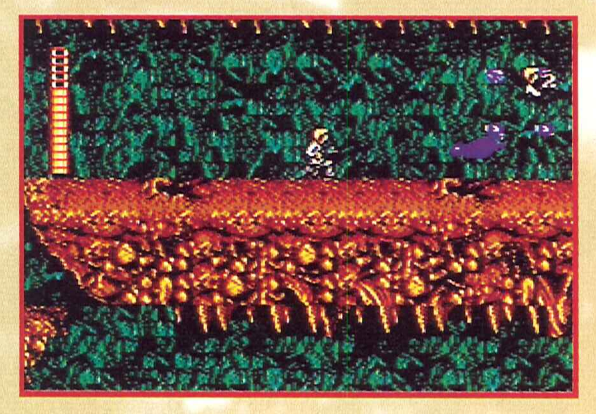
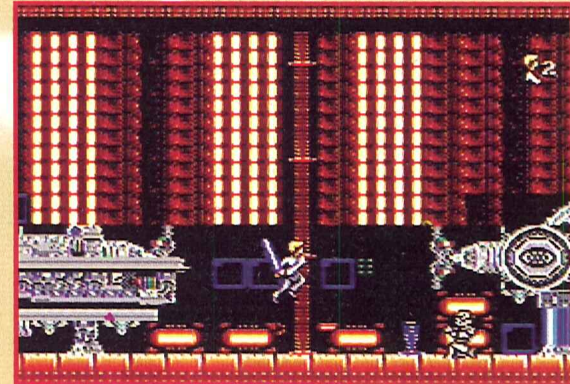



Gráficos — 87

Los decorados son nítidos y variados, el scroll suave, y los personajes pequeños pero bien definidos.

Música — 85

La Master ha dado el "do de pecho" al presentar la banda sonora de la película con una gran calidad.

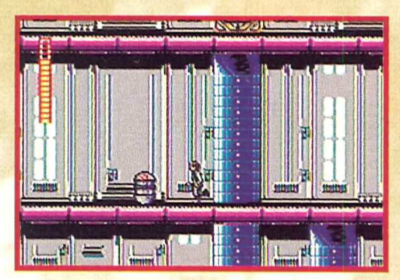
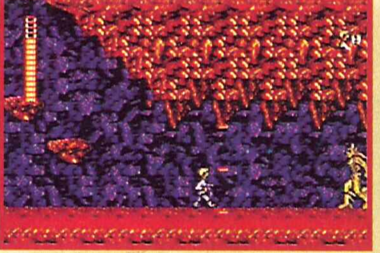
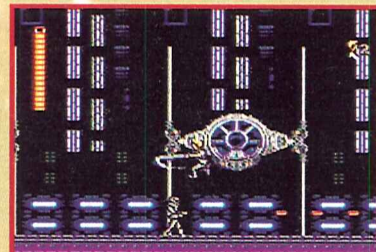



Sonido FX — 85

La escasa variedad de efectos no resta puntos a su buena realización. Correctos y adecuados.

Jugabilidad — 88

Una vez que te acostumbres a la inercia de los personajes, tendrás la diversión asegurada.

Adicción — 88

La ajustada dificultad y las ocho continuaciones te permitirán avanzar sin prisa pero sin pausa.

Total — 87

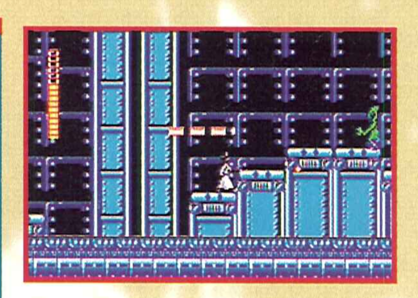
Uno de los juegos de acción y plataformas que más momentos de diversión te puede dar frente a tu consola.

"Divertirte con él podrás"

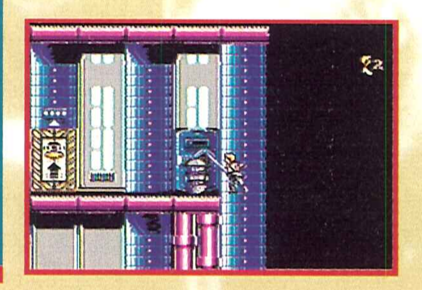
Ya hace casi dos años que «Star Wars» empezó a pasearse por el mundillo del videojuego. Dos años de paciencia para los usuarios de Master System, que se han visto recompensados con la aparición de este variadísimo cartucho que ofrece tantas posibilidades de diversión como la película de Lucas.

Su altísima jugabilidad y su apasionante desarrollo harán que los entusiastas de las plataformas, la acción y la "Guerra de las Galaxias" no puedan permitirse el lujo de quedarse sin él. Además, su ajustada dificultad ha limado uno de los "defectos" de las primeras versiones, de tal manera que ha logrado convertirse en uno de los cartuchos más adictivos que puedas encontrar.

Teniente Ripley



Con Star Wars podrás alternar el papel de Han, Luke o Leia dependiendo de la habilidad que necesites en cada momento.



Lo Mejor

- La variedad de las fases.
- Su ajustada dificultad.
- Poder cambiar de personaje en cualquier momento.

Lo Peor

- Que haya tardado tanto en salir para Master System.

LO MÁS NUEVO

EL JUEGO DE LAS MIL Y UNA CONSOLAS

PRINCE of PERSIA

NINTENDO N.E.S

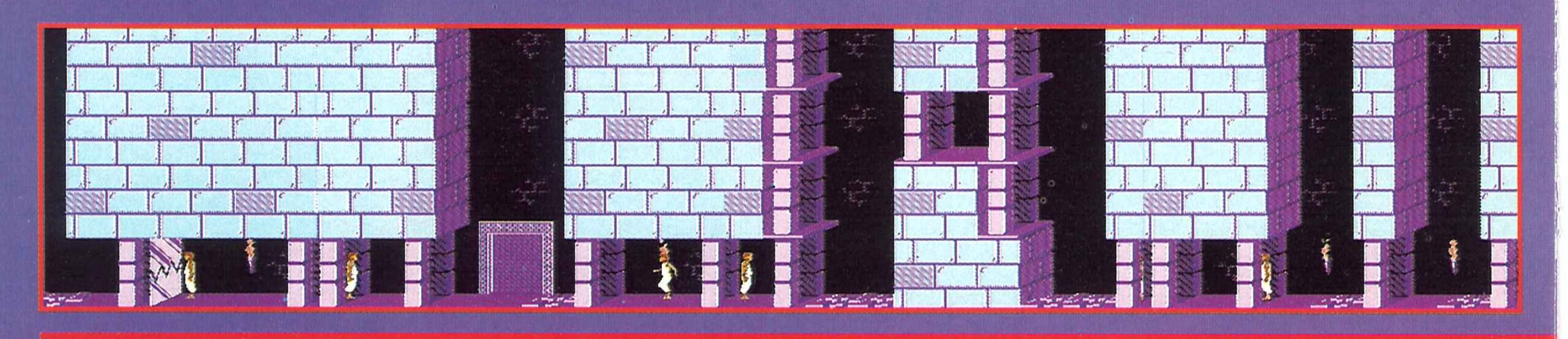
Jaffar, el Gran Visir del reino, se está tomando demasiadas libertades. Aprovechando la ausencia del sultán, ha usurpado el poder y ha sumido a sus gentes en un gobierno de terror y oscuridad. Pero Jaffar no quiere sólo el poder, sino que pretende sentarse en el trono como nuevo sultán. Y la única manera de lograrlo es casándose con la princesa.

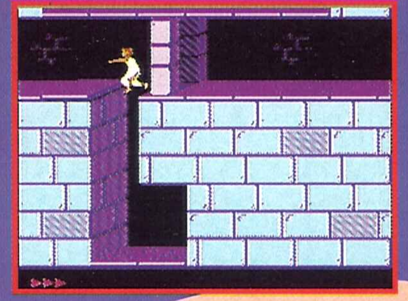
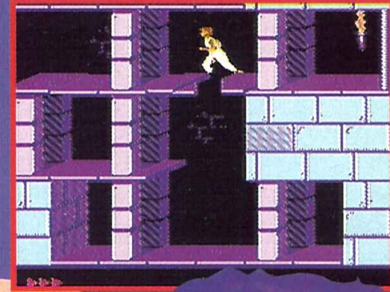
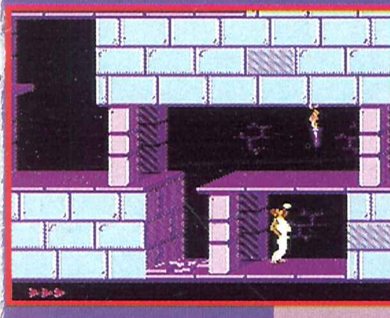
Engañar a la dulce princesita no hubiera sido demasiado complicado, de no haber aparecido un apuesto extranjero que, ajeno a intrigas, se ganó el corazón de la joven. Claro que deshacerse de semejante rival tampoco resultó difícil. Bastó con coger al insolente muchachito y encerrarlo en la mazmorra más oscura del palacio.

Con lo que no contaba Jaffar era con que la princesa se negara a aceptar la boda. Así que el Visir ha decidido plantear un ultimátum a la joven: o se casa o en una hora caerá fulminada.

Así, el reloj de arena comienza su lento pero inexorable camino. Grano a grano, se te empieza a acabar el tiempo. Sí, a ti, ¿o es que piensas dejar a tan tierna pareja en esta desesperada situación?

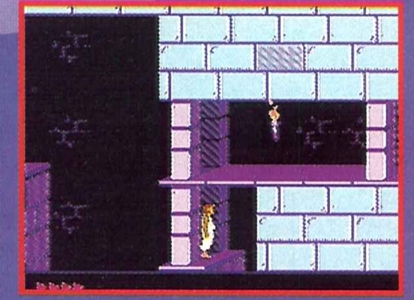
Ayuda al valiente príncipe a escapar de los doce calabozos del palacio, haciendo alarde de tu gran habilidad plataformera. Venga, ¿a qué estás esperando?



Tras su paso por la mayoría de las consolas, al fin los usuarios de Nes podrán disfrutar con este clásico de los ordenadores.

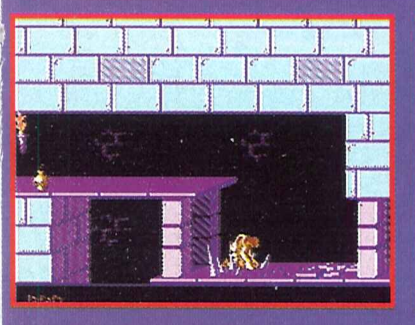
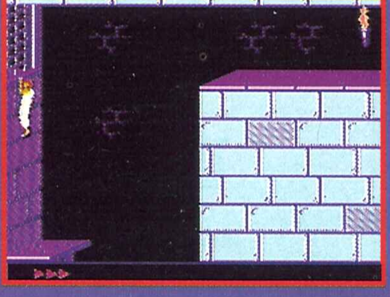
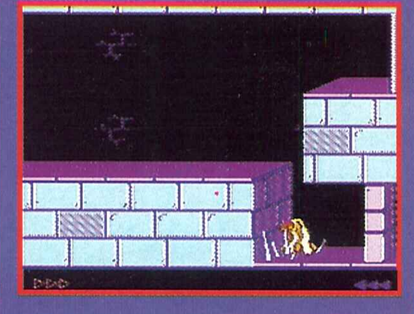


Príncipe, pero menos

Cada una de las versiones que se había realizado de este clásico del ordenador tenía sus rasgos distintivos, pero en todas se mantenía como protagonista la animación del personaje. Por desgracia, la presente versión ha roto esta premisa. Y no sólo por la monotonía de los decorados, sino también por la brusquedad del scroll y los molestos parpadeos. Salvando estos detalles técnicos, el manejo del protagonista es muy sencillo y la adicción que provoca sigue siendo la misma. Claro, que si nunca te ha gusta este programa...

Teniente Ripley

NINTENDO



PLATAFORMAS
MINDSCAPE
Mark Crane

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 12
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 4

Gráficos — 73
El scroll es brusco y los escenarios y enemigos poco cuidados. Lo mejor es la animación del personaje.

Música — 74
Melodías arabescas y de buena realización son las encargadas de introducirte en ambiente.

Sonido FX — 73
Pocos son los efectos sonoros del cartucho, sin embargo están correcta y oportunamente realizados.

Jugabilidad — 79
El manejo del personaje es muy sencillo, lo que facilita el movimiento por los difíciles calabozos.

Adicción — 79
Los passwords y la creciente dificultad garantizan juego para rato si mantienes la cabeza fría.

Total — 75
Gozar de un clásico como The Prince of Persia siempre es agradable, aunque la calidad técnica no sea demasiado alta.

Lo Mejor
- El cómodo manejo del personaje.
- Los movimientos del Príncipe.

Lo Peor
- Algún que otro indeseable parpadeo.
- La brusquedad del scroll.
- Atascarse en algún nivel y destrozar la consola a mordiscos.





Dr. Robotnik's Mean Bean Machine

SEGA MEGA DRIVE

EL JUEGO DEL PUYO-PUYO

Tras descubrir a dos de sus robots más inteligentes enfrascados con un videojuego llamado «Tetris», el señor Robotnik decidió perfeccionar sus tendencias jugonas. Para ello, además del mencionado juego, el doctor tuvo muy en cuenta otro que apareció hace tiempo para Mega Drive, «Columns». Así, se basó en una norma principal: cada vez que uno de los dos contendientes hiciera una conexión con cuatro o más canicas, un número determinado de bolas negras caería en la caja contraria. Esta cantidad sería mayor cuantas más canicas se lograran unir de una vez. Si además se conectaban determinados colores, varias filas de estas "perlas negras" aplastarían la moral del contrario. Toda una genialidad que sólo podía ser creada por una mente maquiavélica como la del Dr. Robotnik.

El juego completo es algo más elaborado y consta de tres modos distintos: "Scenario Mode", donde un jugador se enfrenta a los robots de Robotnik (hasta 13 en total); "Excercise Mode", en el que la velocidad de caída va aumentando progresivamente; y el modo de dos jugadores, donde los piques entre amiguetes pueden llegar a ser de los que hacen época.

Como apunte de las posibilidades de «Dr. Robotnik's Meanbean Machine», comentaros que los nipones ya se han rendido ante las excelencias de esta bomba, que se conoce en el país del sol naciente con un nombre más divertido y reconocible: «Puyo-Puyo».





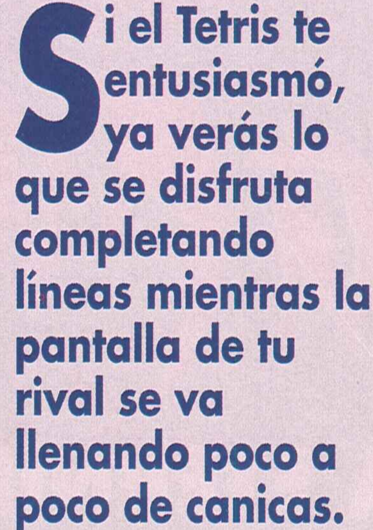


Cada vez que logres pasar uno de los trece niveles con que cuenta esta bomba de adicción, aparecerá en el centro de la pantalla una nueva máquina creada por el Dr Robotnic.









Si el Tetris te entusiasmó, ya verás lo que se disfruta completando líneas mientras la pantalla de tu rival se va llenando poco a poco de canicas.







El enemigo por excelencia de Sonic nunca se dará por vencido en el juego del Puyo-Puyo. Si acabas con todos sus secuaces, te enfrentarás a él mismo, y aunque estés acostumbrado a verle en cartuchos plataformeros, no creas que se le da nada mal esto de la inteligencia y la rapidez de reflejos. Así que no te confíes ni lo más mínimo, concéntrate y ¡duro con él!

La unión hace la adicción

Gracias a la mano de Sega, un planteamiento tan simple como es encajar canicas de diferentes colores (el clásico «Columns»), puede dar como resultado un juego de altísima adicción. Si bien es cierto que los gráficos no varían y la mecánica puede resultar monótona, la calidad final del cartucho es excelente, haciendo especial mención a la opción de dos jugadores. «Dr. Robotnik's Meanbean Machine» o «Puyo-Puyo» es como las patatas Matutano: cuando lo pruebas, no puedes jugar sólo una partida.

Boke

MEGA DRIVE



ARCADE
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 13
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 75
Siempre se mantiene la misma pantalla, independientemente de la fase en que te encuentres.

Música — 72
Suena mientras juegas, acelerándose cuando estás ante una situación comprometida.

Sonido FX — 76
Destaca el grito "yeehaa" cuando se realizan las uniones y la risa de Robotnik en la última fase.

Jugabilidad — 87
Aquí el cartucho demuestra su verdadera valía. Es la técnica del puzzle llevada a sus cotas más altas.

Adicción — 92
Con la primera partida que juegues quedarás pillado sin remedio, sobre todo si te enfrentas a otro jugón.

Total — 89
Será muy simple y todo lo que se le quiera objetar, pero te diviertes como una sardina con orejas, y de eso es de lo que se trata.

Lo Mejor
- **Su jugabilidad y niveles de adicción, de auténtica locura.**

Lo Peor
- **Que se mantengan las pantallas para todas las fases. Un poco de variedad lo hubiera hecho insuperable, una pena.**



DE AQUÍ A LA ETERNIDAD

Extracto de la carta de Jonathan Parker a Mina Murray. 4 de mayo de 1897
El viaje hasta Transilvania ha sido agotador. Un raro carruaje, aparentemente sin conductor, me llevó hasta el castillo del conde Drácula. El conde es una persona muy extraña, y el castillo está habitado por las más raras criaturas. Anoche, Drácula entró en mis aposentos mientras me afeitaba; con el sobresalto me corté, y ante la visión de la sangre él experimentó un cierto placer. Tengo muchas ganas de finalizar el asunto que me ha traído hasta aquí, para poder regresar a Londres cuanto antes.

Diario de Mina Murray. 26 de mayo de 1897
Ayer llegué a casa de Lucy. Sus padres me han pedido que la ayude, pero no sé cómo podré hacerlo. Parece realmente enferma. En vez de recuperarse, cada amanecer la veo un poco más pálida. Su comportamiento no es normal. Ha perdido su alegría característica, para convertirse en una persona introvertida. Su mirada tiene un halo de tristeza y desolación que yo desconocía en ella. Además, creo que se escapa por las noches para encontrarse con alguien.

Diario de Mina Murray. 7 de julio de 1897
Mis sospechas se confirmaron demasiado tarde. Lucy ha muerto. Pero más tragedias se extienden sobre nosotros. Una serie de extraños asesinatos están asolándonos. Generalmente, las víctimas son niños de corta edad.

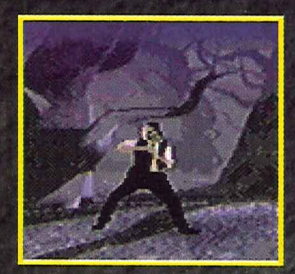
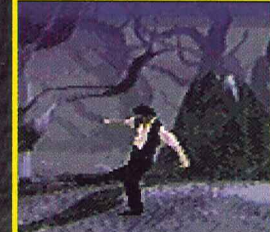
Por fortuna, Jonathan ha regresado al fin de Europa. Le noto muy trastornado tras su estancia en el castillo de Drácula, pero él no quiere hablar de ello. Ha venido acompañado del doctor Van Helsing, y supongo que él le podrá ayudar.

Diario de Jonathan Parker. 22 de agosto de 1897
Me he casado con Mina, pero la tragedia me persigue. Después de mi terrible experiencia en Transilvania, tan inverosímil que sólo Van Helsing conoce la verdad, mi adorada esposa ha conocido ➤










Harker, experto luchador

Jonathan Harker afronta, gracias al compacto, un nuevo enfrentamiento con el conde Drácula. En esta ocasión, además de los valiosísimos consejos del doctor Van Helsing, se presenta con una gran preparación propia de los más expertos luchadores.
Para plantar cara al "Amo de las Tinieblas" y a todo su séquito de criaturas nocturnas, Harker es capaz de ejecutar un amplio repertorio de mortíferos golpes. Puñetazos, patadas, saltos y giros acrobáticos empleados en el momento preciso le servirán para abrirse camino entre murciélagos, ratas o esqueletos vivientes.
Y, por supuesto, cuando se encuentre cara a cara con el propio Drácula, tendrá que demostrar al cien por cien el dominio de sus nuevas habilidades.






Gráficos y sonido que te harán temblar de terror.

GRÁFICOS CD

Como Jonathan Harker, recorreréis tanto el castillo de Drácula como la Abadía de Carfax, escenarios a los que se ha logrado imprimir el halo de terror y desolación que describía el original de Stoker. Por desgracia, las digitalizaciones de los personajes (una vez más) padecen el escaso número de colores en pantalla que tiene Mega Drive, y el protagonista resulta un tanto lento de reflejos.

SONIDO CD

Estruendosos relámpagos, junto a los chillidos de murciélagos y otras criaturas, rompen el silencio de la noche mientras os adentráis en los bosques de Transilvania. Y como fondo, espeluznantes melodías acompañan todos y cada uno de los movimientos de Harker. En fin, el sonido, como en la mayoría de los juegos para este sistema, es altamente destacable.



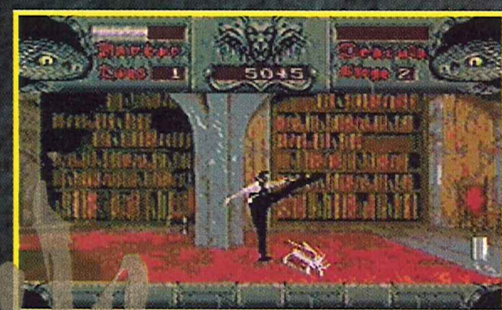
MEMORIA CD

Con "Drácula" se ha conseguido sacar un gran partido a las posibilidades que ofrece el compacto. Digitalizaciones de personajes y de escenas de la película de Coppola en la que se basa, son uno de los platos fuertes que os podréis encontrar en su interior. Pero también hallaréis una variedad considerable de enemigos y siete fases que, debido a la enorme dificultad que poseen, son más que suficientes.











al conde Drácula, ya instalado en la Abadía de Carfax. Parece increíble que el anciano que conocí en Europa tenga la apariencia de un apuesto joven, pero yo estoy seguro de que se trata de la misma persona... bueno, si es que es una persona.

Van Helsing ha descubierto que la culpable de los asesinatos que nos preocupaban era Lucy. Algo o alguien la convirtió en una muerta en vida, es decir, en un vampiro. Esta noche entraremos en la cripta para acabar con ella; para ello, tenemos que clavarla una estaca de madera en el corazón.



Diario de Mina Harker.
30 de octubre de 1897

Nunca pensé que la vida fuera tan terrible. He caído bajo el influjo de la más diabólica de las criaturas. El conde me ha estado visitando por las noches, y su sangre emponzoñada corre por mis venas. Descubierto por Jonathan y Van Helsing, Drácula ha huido a su castillo en Transilvania. Mi esposo le persigue, pero temo por su vida.

Jonathan, guíate por los consejos de Van Helsing y, por favor, acaba con la criatura que ha robado la paz de mi alma. En estos momentos no temo la muerte, sino la vida eterna convertida en una muerta en vida...

ATAQUE MORTAL







Una lucha a muerte tendrá lugar cada vez que nuestro amigo Jonathan Harker se enfrente al conde Drácula. El rey de los vampiros no sólo se defiende a mordiscos, también emplea sus poderes sobrenaturales para disminuir la energía de nuestro protagonista. El escudo de energía eléctrica y las bolas de fuego son dos formas de ataque que amenazan la existencia de Harker. Ahora bien, lo realmente peligroso es que Drácula le ponga las manos encima, porque chupará casi toda su energía vital.





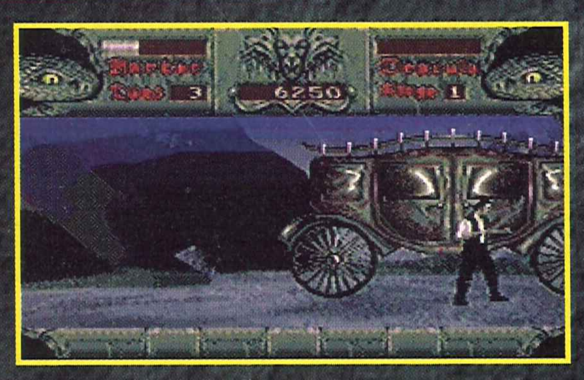




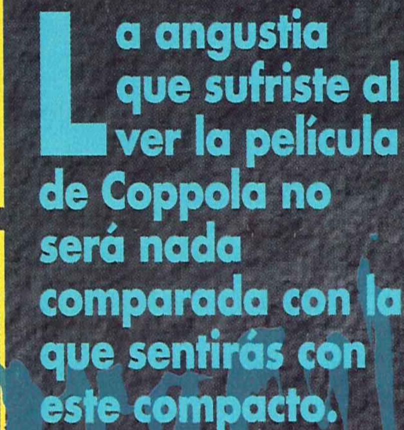


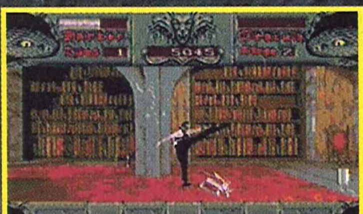
Imágenes digitalizadas de la película de Coppola irán narrando la historia creada por Stoker, a medida que vayáis avanzando en esta terrorífica aventura. Todo un lujo visual.





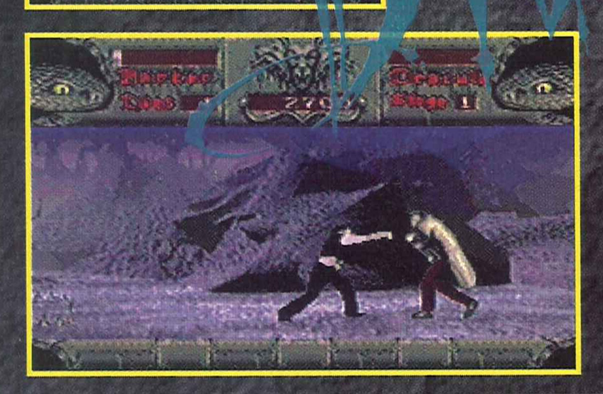








La angustia que sufriste al ver la película de Coppola no será nada comparada con la que sentirás con este compacto.





Un mito del terror compacto

Las puertas del castillo más tenebroso de Transilvania se han abierto al Mega CD, para originar, gracias a la técnica de Sony y Psygnosis, un juego terroríficamente adictivo y endiabladamente complicado. Cuenta con personajes digitalizados, escenarios muy bien concebidos y definidos, y espectaculares rotaciones. Además, para aderezar el espectáculo, digitalizaciones de la película de Coppola asumen el papel de anfitrión, para introducirnos en cada momento de la acción.

En fin, que «Drácula» se presenta como uno de los platos fuertes de este formato, del que todavía no se han aprovechado todas las posibilidades. Pero juegos como éste, hacen que cada vez se esté más cerca de conseguirlo.

Cruela de Vil

MEGA CD



ARCADE
SONY
Psygnosis
Nº jugadores: 1
Vidas: 6
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 2

Gráficos — 83

Tanto protagonistas como escenarios cuentan con la dosis necesaria de misterio y terror que requiere el original de Stoker.

Sonido — 85

Los efectos son espeluznantes y la banda sonora posee la carga adecuada de suspense.

Jugabilidad — 81

Jonathan Harker cuenta con un amplio repertorio de golpes que, en general, no cuesta dominar, aunque es algo lento de movimientos.

Adicción — 80

El juego es realmente difícil de completar, pero aún con esto cuesta dejarlo.

Total — 82

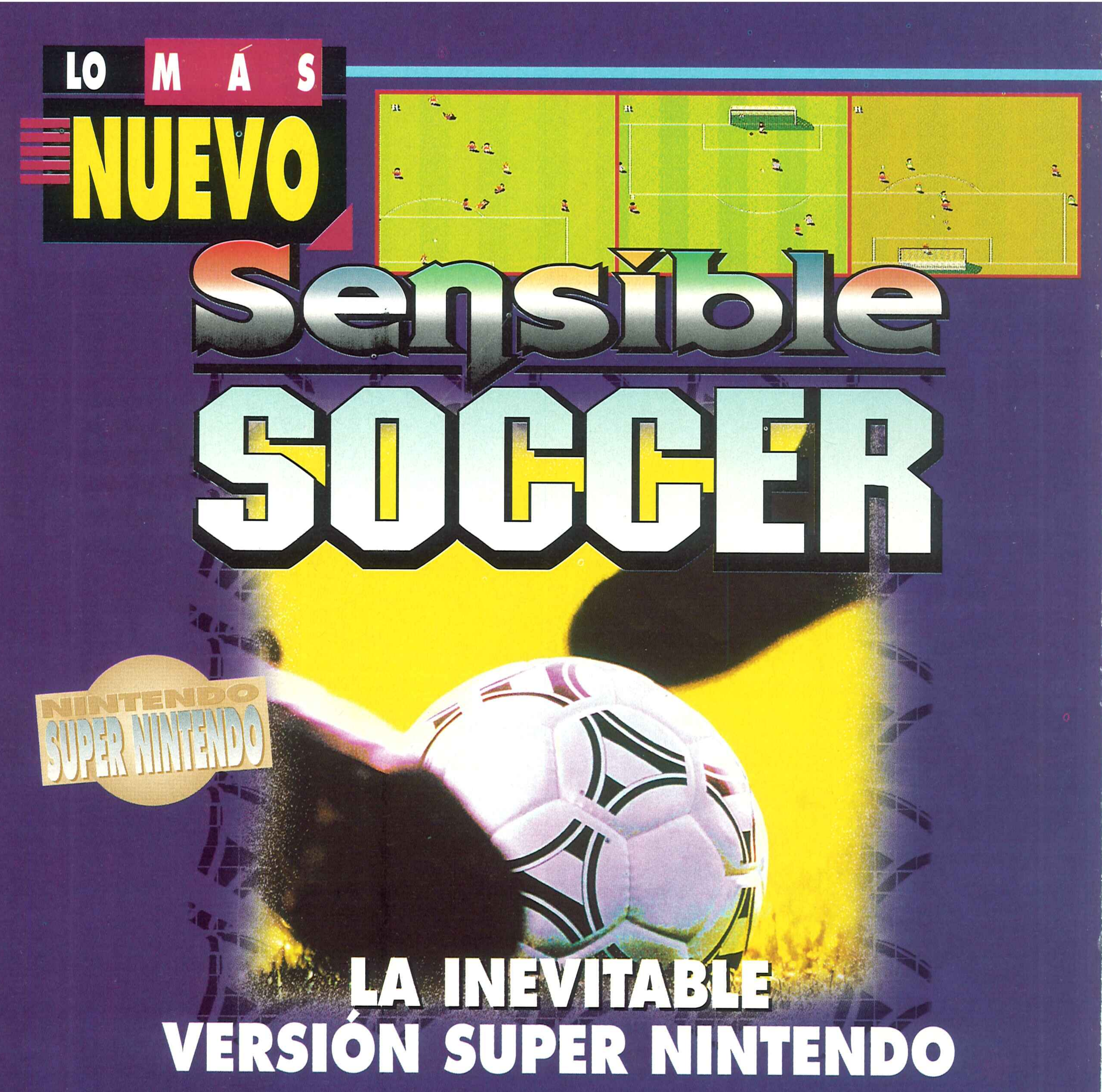
«Drácula» se presenta como uno de los juegos más atractivos de la actual oferta para Mega CD.

Lo Mejor

- La recreación de los escenarios.
- Las digitalizaciones, tanto de los personajes como del film de Coppola.
- Enfrentarnos a Drácula.

Lo Peor

- La excesiva dificultad que posee.



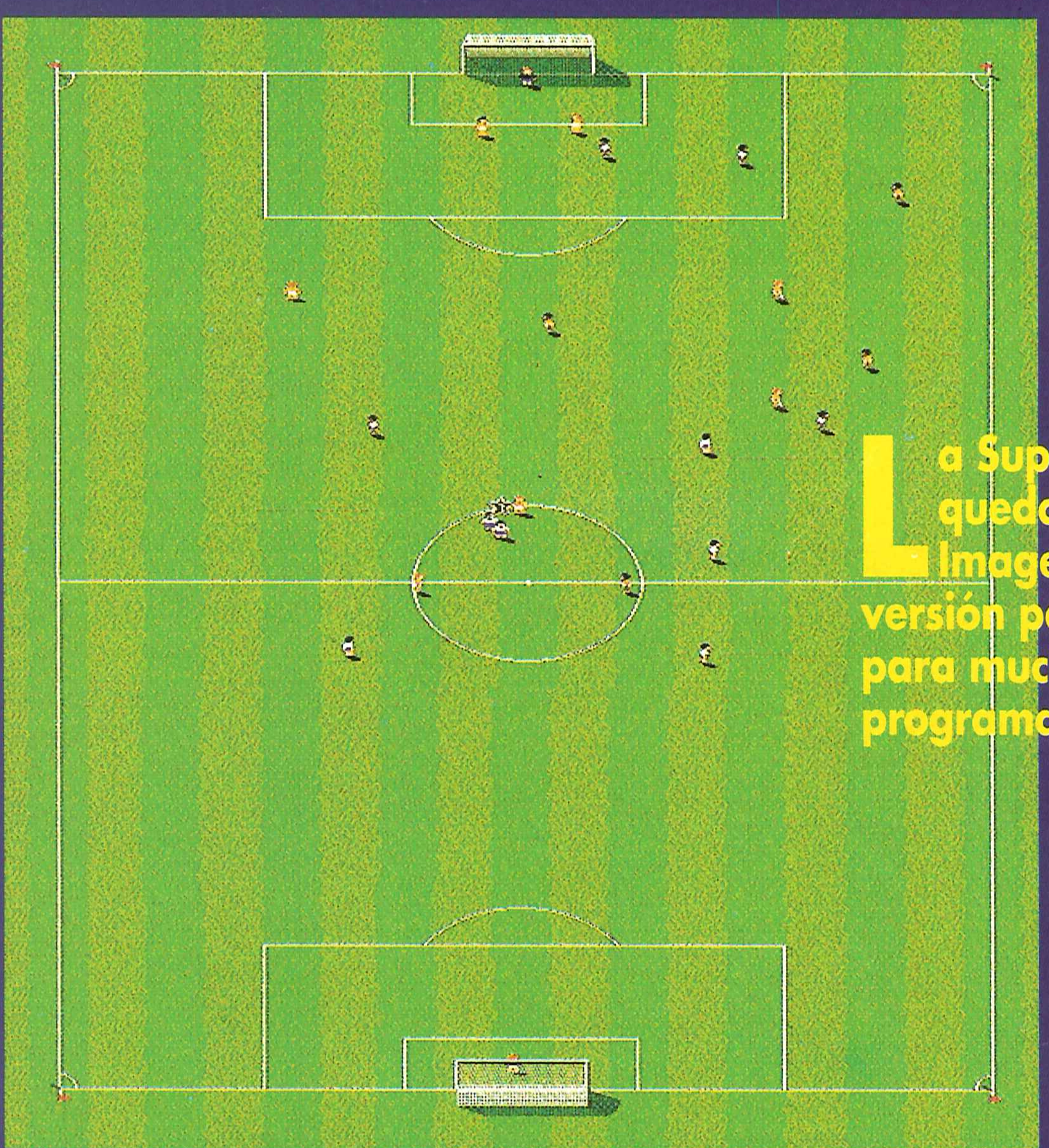
LA INEVITABLE VERSIÓN SUPER NINTENDO

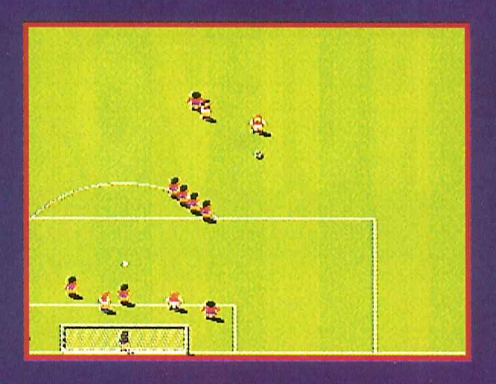
La gente de Sony Imagesoft ha querido que los usuarios de las dos consolas más populares puedan disfrutar de este programa. Y al igual que en Mega Drive, la versión para Super Nes ha sido totalmente fiel al original programa de Amiga. En realidad, los dos juegos para 16 bits son bastante similares, aunque se han introducido algunos detalles que diferencian ambos programas. Vamos a verlos.

El control del juego sigue las mismas pautas que en su homónimo de Mega Drive, y las opciones generales y el número de competiciones son prácticamente iguales, pero existen un par de notorias diferencias. En primer lugar, se ha suprimido la interesante opción de editar equipos a gusto del consumidor, una posibilidad original del programa de Amiga que sabiamente se introdujo en Mega Drive. Sin embargo, en esta versión para Super NES se puede ver la repetición de las jugadas voluntariamente, al contrario que en la anterior, donde el "Replay" era cuestión exclusiva de la maquina y sólo se producía tras un gol.

En cuanto al aspecto gráfico, los sprites son ligeramente más grandes y se ha aprovechado la mayor paleta de colores de la Super Nes, aunque no por ello ha mejorado el juego. De todos modos, la mayor virtud de este programa, su jugabilidad, permanece intacta. Una vez más, el diminuto tamaño de los sprites permite tener una amplia visión del terreno, y por tanto realizar un juego en equipo brillante y espectacular, efectuando combinaciones de todo tipo.

En fin, que a partir de este momento nadie tiene excusa para no disponer de este extraordinario programa de fútbol.





La Super Nintendo no podía quedarse atrás. Por eso, Sony Imagesoft ha creado una versión para esta consola del que para muchos es el mejor programa de fútbol de la historia.





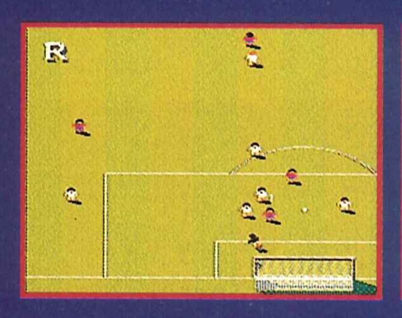
Las opciones del mejor fútbol

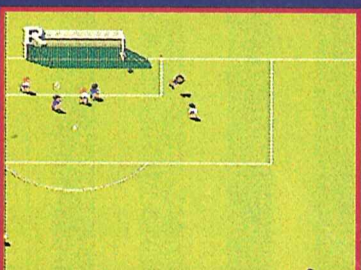
De nuevo nos encontramos ante uno de los programas de fútbol que más opciones ofrece, siguiendo las pautas de su homónimo en Mega Drive. El menú comienza con una paleta de opciones generales, entre las que se encuentran diversas posibilidades, como la de grabar los partidos, elegir el tiempo de juego, el nivel de dificultad y las condiciones climatológicas. Pero sin duda el punto fuerte se encuentra en el extenso número de competiciones con que cuenta «Sensible Soccer», que recoge todo tipo de campeonatos, copas, ligas, etc. Se pueden organizar competiciones en las que participen hasta 64 equipos, siempre eligiendo el tipo de puntuación y el número de partidos, en caso de que se trate de una liga, o bien las rondas en caso de que se trate de una copa.
Por último, «Sensible Soccer» cuenta con las opciones tácticas más destacables de este deporte.

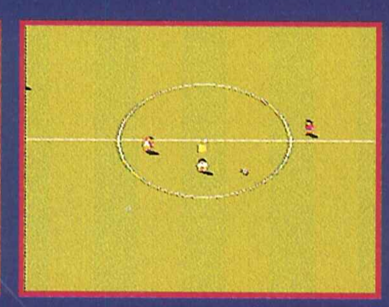


LO MÁS NUEVO

Con el pad de tu Super Nintendo podrás realizar lo que siempre soñaste hacer con el balón en los pies.



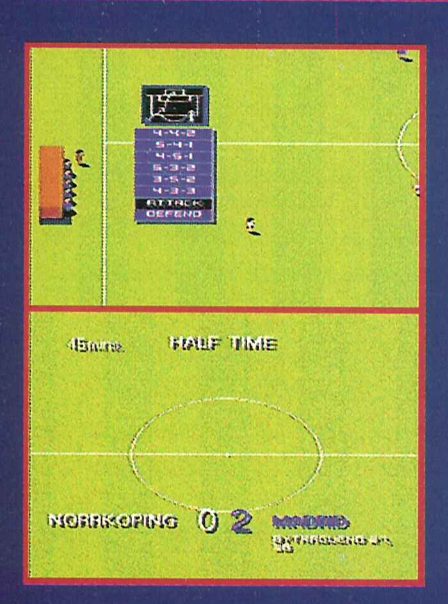




La competición

Aquí tenéis dos buenos ejemplos de la seriedad con que este cartucho organiza las diversas competiciones. Si se trata de una Liga, podréis ver después de cada partido una completa clasificación que incluye el número de partidos ganados y perdidos y los goles a favor y en contra. En caso de que sea un torneo o Copa, os ofrecerá todos los resultados que se produzacn en los distintos partidos, así como los diferentes emparejamientos al acabar cada ronda. Al final de todos estos torneos, tendréis el placer de ver el hermoso trofeo reservado para el ganador. Suerte y... ¡a por la copa!





Sen... sacional

Enhorabuena a los usuarios de Super Nintendo, porque al fin podréis disfrutar de esta maravilla en forma de programa de fútbol. Un auténtico dechado de jugabilidad, con incontables torneos, opciones y todo lo que se le puede pedir a un juego del deporte rey, excepto calidad gráfica. Pero es que se ha apostado por ofrecer mayores posibilidades en el desarrollo del juego, a costa de incluir unos sprites diminutos. En fin, preparad un lugar de fácil acceso para este cartucho, ya que será requerido muy a menudo por vuestra sed de juego.

Lolocop

SUPER NINTENDO



DEPORTIVO
SONY IMAGESOFT
Sensible Software
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: 168 equipos
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Grabar
Megas: 4

Gráficos — 70
Movimientos muy simples y sprites diminutos. Aunque, eso sí, un scroll perfecto.

Música — 75
Totalmente prescindible, pero ¿quién necesita música para jugar al fútbol?

Sonido FX — 86
Muy buena adaptación del griterío del público y bien acabado el sonido del golpeo del balón.

Jugabilidad — 90
Si queréis demostrar que sabéis de fútbol, Sensible os brinda la oportunidad de vuestra vida.

Adicción — 93
Competiciones de hasta 64 equipos, dificultad perfectamente ajustada y diversión sin límites.

Total — 90
Una gran máquina como Super Nintendo no se merecía menos. La conversión es espléndida.

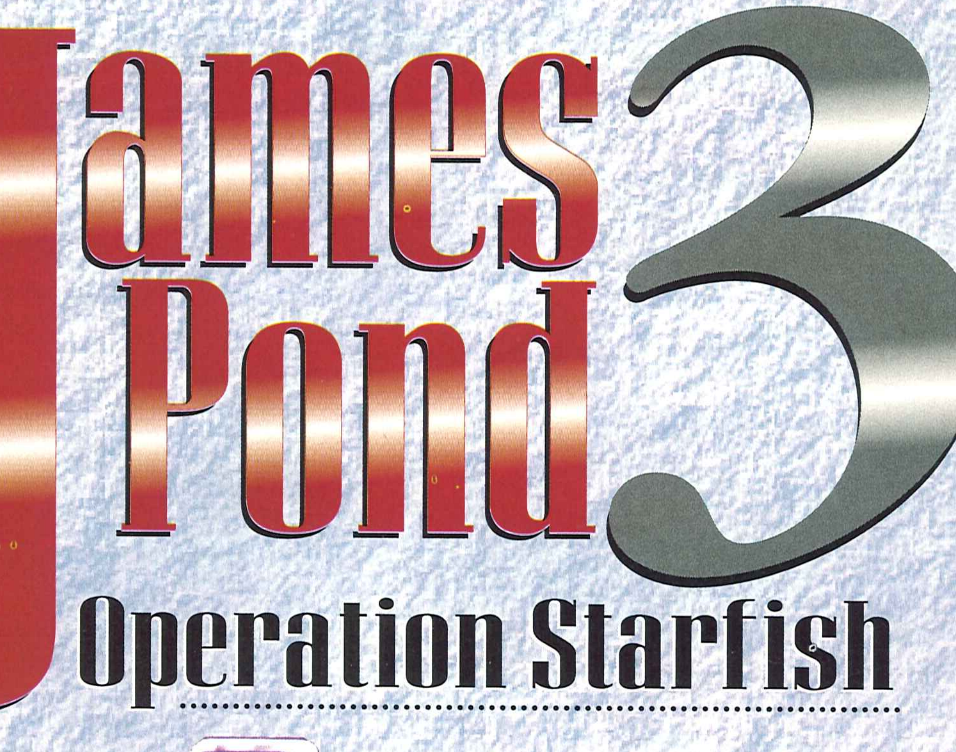
Lo Mejor

- El perfecto control del juego.
- Las opciones y la posibilidad de crear multitud de competiciones.

Lo Peor

- Al igual que en Mega Drive, los nombres ficticios de los jugadores.

UN PEZ EN LA LUNA



El doctor Maybe no escarmienta, y una vez más ha conseguido escapar de su merecido encierro en la prisión de alta seguridad de Bubbleburgo. Desbaratados sus planes de fastidiar la Navidad a todos los niños, el diabólico doctor ha ideado un terrible plan que amenaza con arruinar el libre comercio mundial.

En esta ocasión, Maybe pretende apoderarse de las reservas de queso, apreciado producto lácteo que, como todo el mundo sabe, se encuentra en grandes cantidades en la Luna. Pero él solo no podía llevar a cabo su malévola idea, de manera que para conseguir el equipo de secuaces que necesitaba, puso un anuncio por palabras en el periódico de mayor tirada de Ratolandia. La respuesta no se hizo esperar, y miles de ratones codiciosos respondieron a su llamada.

A bordo de sofisticadas naves espaciales, Maybe y su ejército de roedores desembarcaron en el satélite terrestre, apoderándose de todo el queso. Cuando la noticia llegó a los gobiernos de la Tierra, el pánico se extendió como la pólvora, y se llegó a la conclusión que sólo existía un ser capaz de poner fin a esta amenaza. Nos referimos al intrépido "pez-tective" James Pond.

Sin dudarlo un instante, Pond pone rumbo a la Luna para enfrentarse de nuevo a su peor pesadilla, el doctor Maybe. En esta ocasión, nuestro protagonista ha cambiado su lustrosa cola de pez por un hermoso y robusto par de piernas, con las que puede recorrer a toda velocidad los parajes lunares aprovechando la falta de gravedad.

En su recorrido, Pond se adentrará en ►





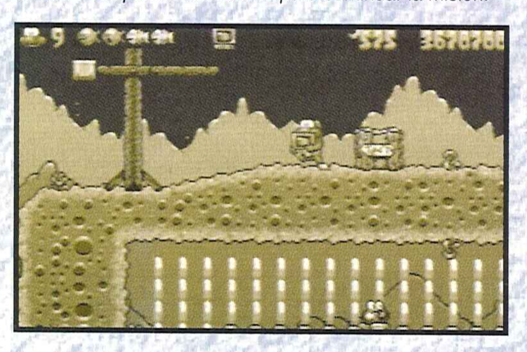






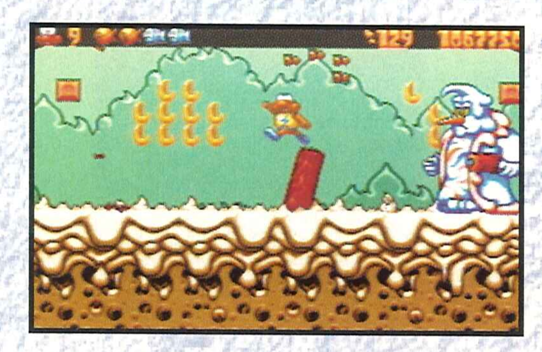


Con motivo de esta aventura, la Luna se convierte en un paraje sobre el que Pond se traslada en una nave espacial. Cada vez que complete un nivel, podrá optar entre varios puntos de destino para continuar la misión.





Gracias a sus piernas, Pond podrá alcanzar grandes velocidades mientras se desplaza. Conviene que frene a tiempo para no chocarse de plano con los peligrosos secuaces de Maybe, que han invadido la Luna.







Después de su apasionante aventura navideña, James Pond vuelve a encontrarse con su "querido" enemigo, el temible doctor Maybe. Pero esta vez, en un escenario bastante más exótico y desconocido: los paisajes de la Luna.





Como no todo es negativo para nuestro héroe, podrá intercambiar su personalidad con la de una saltarina rana. Esto le permitirá realizar gigantescos saltos y demás virguerías. Claro que antes hay que encontrar el item.



Para acceder a ciertos lugares Pond tendrá que construir su propio camino. Para ello sólo tiene que saltar hacia las cajas marcadas con una exclamación y, automáticamente, aparecerán nuevas plataformas.



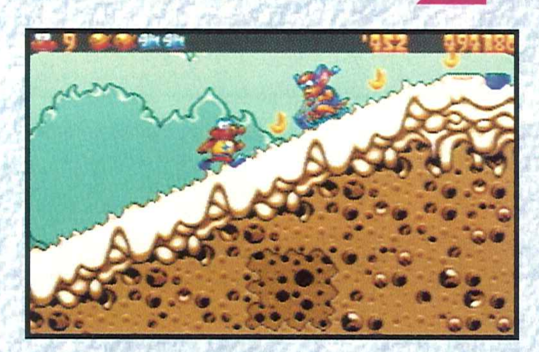


Gigantes y cabezudos

Que Pond es pequeño pero matón lo sabemos todos. Lo que no sabemos es si saldrá airoso de su encuentro con los enemigos que le aguardan al final de cada fase. Se trata de unas criaturas enormes que están dispuestas a aplastar al pequeño bacalao. La seta gigante y la rana súper desarrollada que os mostramos aquí no son más que unos ilustrativos ejemplos de lo que le espera. Y encima, al final del juego tendrá que enfrentarse al temible Maybe.











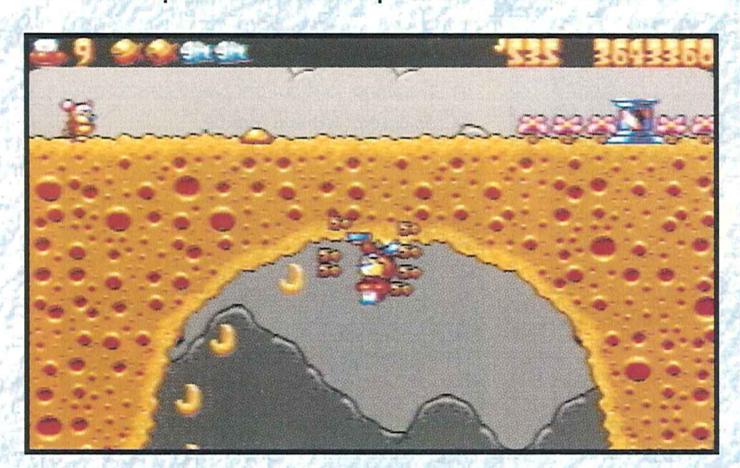
pintorescos paisajes, que engloban desiertos nevados, llanuras plagadas de frutas tropicales, minas subterráneas, cataratas y árboles gigantes. Cada vez que complete un nivel, lo que conseguirá localizando y desactivando el pivote correspondiente, se montará en su nave para elegir el siguiente punto de destino.

Para deshacerse de los roedores que defienden los planes de Maybe, en ocasiones le bastará con saltar sobre ellos, pero en otras tendrá que agenciarse el arma adecuada. Eso, sin olvidarnos de los estrambóticos enemigos finales, ya que el "pez-tective" tendrá que enfrentarse a una rana súper desarrollada, a una tremenda gallina o a enormes setas, antes de descubrir el escondite de Maybe.

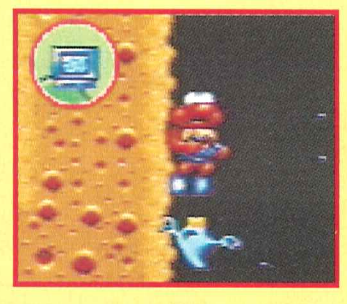
Las armas y otros ingenios mecánicos que le serán de gran utilidad (propulsores, muelles o paraguas) los encontrará en las cajas sorpresa que hay suspendidas en el aire. Además, Pond irá recogiendo anillos lunares que también se encuentran en el aire o escondidos en cajas azules. Cada vez que recolecte mil de estos anillos, sumará una vida más a su marcador, por lo que es importante que no pase por alto ni uno solo en su recorrido por los parajes lunares.

Pero no solo de plataformas vive nuestro protagonista, ya que también deberá emplearse a fondo para localizar ciertos objetos, indispensables para activar las salidas de algunos niveles o poder a acceder a fases ocultas.

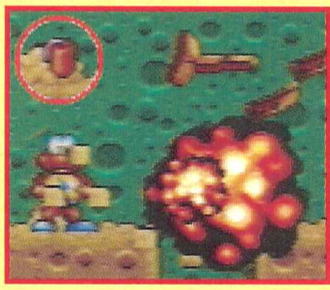
Ya lo sabes. Como James Pond, viajarás a la Luna para acabar con la nueva amenaza que se cierne sobre el mundo. Y recuerda que eres la única esperanza de la Humanidad.



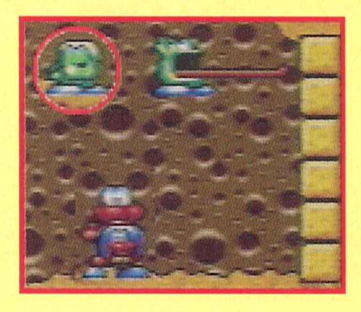
Las cajas sorpresa











A lo largo de su recorrido por la Luna, el intrépido James Pond encontrará unos pequeños cajones amarillos marcados con una cruz azul. Para abrirlas, el "pez-tective" deberá saltar hacia ellas.

Es importante que no pase ninguna por alto, porque en su interior se ocultan interesantes objetos, a los que Pond podrá sacar partido.

Además de estas cajas, James tendrá la posibilidad de recoger otros objetos que encuentre a su paso. Tal es el caso de l monitor de televisión que esconde un fantasmita, que le ayudará a subir hasta alturas aparentemente inaccesibles; un propulsor y sus necesarias cargas de combustible; el ítem que sustituye al protagonista por una saltarina rana; o la dinamita para abrirse paso por caminos difíciles.

Tampoco hay que pasar por alto las cajas azules que esconden una lluvia de anillos lunares .









El famoso pez-tective ha cambiado su cola por un par de piernas, pero mantiene intacta toda su diversión y jugabilidad.

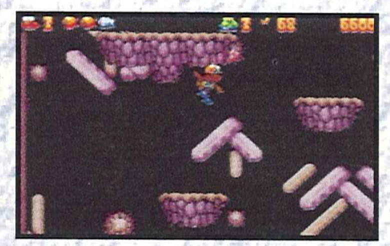
La nueva imagen de un pez

La tercera entrega de la serie Pond, aparte de que el personaje ha sustituido su cola por un par de piernas, conserva las características que encumbraron al protagonista. Además se han introducido una serie de innovaciones en su desarrollo -entresacadas de otros juegos bien conocidos-, como la necesidad de recoger anillos lunares y de buscar fases o iconos ocultos.

Esta combinación ha dado como resultado un juego con un elevado número de fases, que asegura un buen entretenimiento aderezado por la diversión y la jugabilidad, especialmente si sois forofos de Pond.

Cruela de Vil











MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
ELECTRONIC ARTS
Millenium

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: más de 100
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 80
Los escenarios pecan de repetitivos. Sin embargo, se ha dotado a los sprites de una gran expresividad.

Música — 78
Las melodías se dejan escuchar y son agradables, pero poco variadas dada la extensión del juego.

Sonido FX — 76
Los efectos sonoros no abundan y son muy sencillitos, pero tampoco se requiere mucho más.

Jugabilidad — 86
El personaje es muy fácil de manejar, pese a las enormes posibilidades que presenta Pond.

Adicción — 80
Las decenas de fases se convertirán en un plato exquisito para los amantes de las plataformas.

Total — 80
Uno de los héroes con más solera llega a Mega Drive, con cambio de imagen para deleite de todos sus adeptos.

Lo Mejor
- El extenso número de niveles.
- La facilidad para conseguir vidas extra.

Lo Peor
- La otra cara de la moneda, ya que con tantas fases, no se puede evitar caer en una cierta rutina.

LAS CARRERAS MÁS SALVAJES

NINTENDO GAME BOY

ROAD RASH

El estado norteamericano de California se convierte todos los años en el escenario de una carrera muy particular. Motoristas aficionados procedentes de todos los puntos del país se reúnen durante el verano para participar en una prueba organizada por ellos mismos, con premios en metálico y cinco recorridos distintos: Sierra Nevada, Costa del Pacífico, Bosque de Redwood, Desierto de las Palmeras y Valle de las Hierbas.

Las normas son muy simples y se resumen en una: todo vale. Así, podrás derribar a otros motoristas, empujándolos con la mano o con porras, siempre que mantengas el ojo avizor para que no te desmonten a ti. Por el camino, también deberás prestar especial atención a ciertos obstáculos. Coches que circulan en ambos sentidos, cruces en los que no se respetan las señales de stop, vacas que aparecen en medio de la carretera y un oficial de policía llamado O'Brien que aprovechará el menor descuido para multarte, son algunas de las sorpresas que te esperan.

Para empezar el juego, tendrás una base monetaria de 1.000 dólares, que podrás aumentar si quedas entre los diez primeros, o bien disminuir si sufres una avería o te pilla el policía. Naturalmente, mientras tengas dinero podrás seguir en competición y optar por una de las cinco motos (sin contar la que ya conduces) que te ofrece la máquina.

En definitiva, un juego pensado para los moteros más osados y recalcitrantes. ¿Eres uno de ellos?







Las motos guiñonas

Con «Road Rash» nos encontramos ante un juego de carreras y algo más. Ese algo más se refiere, fundamentalmente, a la posibilidad de derribar a los demás corredores, a los diferentes obstáculos y al "aire arcade" que rezuma todo el cartucho. Como aliciente extra, tenemos la posibilidad de ir cambiando de motocicleta según el dinero que ganemos, lo que invita a seguir jugando para probarlas todas.

Por otra parte, la sintonía que se escucha durante todo el recorrido está muy bien acoplada al conjunto final del juego. Pero, lamentablemente, unos gráficos con pixels bastante guiñones, hacen que al final no quede un agradable sabor de boca.

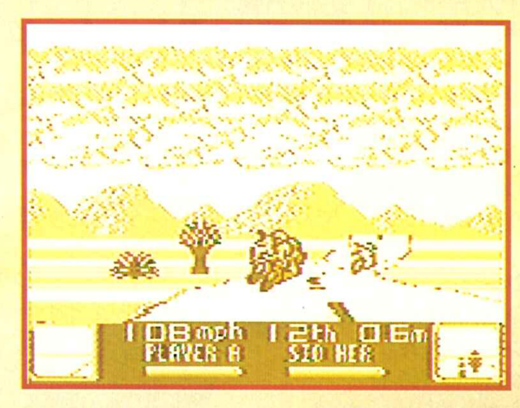
Boke



Seis potentes motos, seis

Desde luego, lo que no se le puede achacar a este juego es que resulte aburrido. Prueba de ello es la posibilidad de montar hasta en media docena de máquinas distintas, con potencias que van desde los 400 a los 1.000 c.c.







Al empezar cada carrera, aparecerá el rostro de uno de los personajes del juego, para advertirnos de ciertos inconvenientes que surgirán en el camino.



GAME BOY

ROAD RASH
LICENSED BY NINTENDO

ARCADE
NINTENDO
Ocean & El.Arts
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 1

Gráficos — **77**
Cinco circuitos diferentes pero con poca variedad, y unos pixels parpadeantes un tanto desagradables.

Música — **81**
La sintonía que suena durante el desarrollo de toda la carrera es bastante buena.

Sonido FX — **78**
Un poco abejorro el sonido de la motocicleta. Por lo demás, no presenta demasiados efectos.

Jugabilidad — **83**
El poder derribar a los otros participantes, la fácil conducción y los obstáculos lo hacen muy divertido.

Adicción — **84**
Cuenta con un punto fundamental de adicción: las cinco motos diferentes que tienes a tu disposición.

Total — **82**
Un buen cartucho de carreras de motos, que incluye algunos alicientes que lo hacen bastante atractivo.

Lo Mejor

- **Que puedas utilizar hasta seis motos de distinta cilindrada.**
- **La manejabilidad de las máquinas.**

Lo Peor

- **Esos pixels que te hacen guiños desde la pantalla.**
- **El reducido número de circuitos.**

LO MÁS NUEVO

SEGA MASTER SYSTEM

Astérix and the secret mission

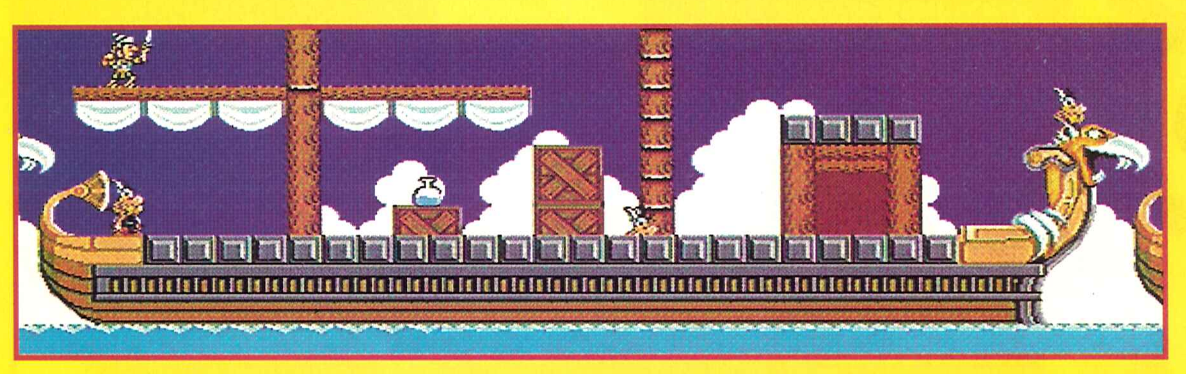
LA ENFERMEDAD DE LOS GALOS

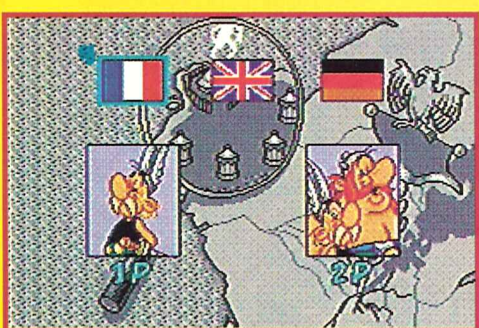
Algo terrible ha ocurrido en la aldea gala de Asterix y Obelix: una epidemia de gripe ha confinado bajo las mantas a casi todos sus habitantes. Aprovechando la situación, César ha decidido lanzar un devastador ataque sobre la aldea. El único capaz de solucionar este problema es Panoramix, pero se le han acabado las plantas mágicas para su poción. Así que Asterix y Obelix se han ofrecido voluntarios para ir en busca de las dichosas plantitas.

Así, tendrás a tu disposición a los dos personajes. Incluso, podrás alternar el control de uno y otro, para completar las seis fases que te llevarán a recorrer los bosques de la Galia, las profundidades del Mare Nostrum y hasta las barcazas romanas que están ancladas en sus aguas.

Para conseguir tu objetivo no te bastará con ser un hábil plataformeador, sino que además deberás estar muy atento al sinfín de trampas que los romanos han desperdigado en tu camino. No te descentres, porque en esta secretísima misión vas a pasar por más de una situación comprometida. Y no nos referimos a un ataque de tos...









Galos "lights"

Asterix y Obelix reparten protagonismo en un cartucho lleno de color, pero que resultará demasiado simplón para los virtuosos de las plataformas. La acción se desarrolla a lo largo de seis fases, y pasa de tener unos gráficos detallistas y cuidados a la más absoluta de las simplezas. Eso sí, la opción de alternar a Asterix y Obelix y de probar sus distintas habilidades no deja de tener su encanto.

En definitiva, sólo los más pequeños o los menos hábiles encontrarán en este juego grandes razones para salir satisfechos: el color, la simpatía de los personajes y su cómoda jugabilidad.

Teniente Ripley







Las fases se adaptarán al personaje que elijas, vamos, que son dos juegos en uno.

Los subterráneos pueden depararte todo tipo de sorpresas. No dudes en investigar.





Como en este caso, tendrás que medir fuerzas hasta con romanos fantasmas.









MASTER SYSTEM



PLATAFORMAS
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 3
Megas: 2

Gráficos — 78
A pesar de su colorido, se echan en falta más enemigos y un mayor detalle en los decorados.

Música — 75
Aunque suena bien, podía hacer gala de melodías más variadas y acordes con el desarrollo del juego.

Sonido FX — 73
Los efectos sonoros del juego están bien conseguidos, lástima que sean escasos.

Jugabilidad — 80
El control de los personajes no presenta complicaciones y su alternancia lo hace muy interesante.

Adicción — 79
El desarrollo del juego resulta atractivo al principio, pero su excesiva facilidad cansará a los plataformeros.

Total — 78
Un juego bonito, simpático y original en algunos aspectos, pero demasiado sencillo en su mecánica y desarrollo.

Lo Mejor
- La posibilidad de alternar a Asterix y Obelix.
- Algunos detalles de originalidad.
- Los "porrazos" que se propinan.

Lo Peor
- Su excesiva facilidad.
- La lentitud de los personajes.
- El exceso de simpleza de algunas fases (como la del "surf").











AL OESTE DEL RÍO PECOS

Son malos tiempos, amigo. Los cuatreros, los indios, los salteadores, los pistoleros... Da hasta miedo pasarse por la cantina a tomarse una copa. No sé, no sé, las cosas están muy negras. El sheriff ha dejado su puesto, y no por cobarde precisamente. Le sacaron de su oficina con los pies por delante, y nadie quiere ocupar su puesto. Ya te digo que no es un buen momento para pensar en quedarse en este polvoriento rincón. Cambia de aires, me han dicho que en Dodge City las cosas andan mejor que por aquí.

No hay manera de convencerte, ya veo que estás empeñado en comprobar personalmente mis palabras. Si no puedo conseguir disuadirte, al menos intentaré que no te maten en el primer callejón. Escucha, se comenta que los cuatro pistoleros más rápidos a este lado del río se han unido para borrar del mapa la escoria que abunda por aquí. Si eres hábil con el revólver y montas bien a caballo, puede que te permitan acompañarles.

No hará falta que te los describa, en cuantos los veas sabrás que son ellos. Son duros, rápidos e implacables. Sólo sus nombres hacen temblar a los bandidos más avezados de la zona. Y es que Steve, Bob, Billy y Cormano no tienen piedad con los malos tipos. Si me permites otro consejo, más vale que no pases a su lado ►













Alforjas para un vaquero

En cualquier lugar, transportados por un enemigo, escondidos en un almacén o al alcance de la pistola, podréis encontrar una interesante colección de items, que ayudarán a que vuestras posibilidades de éxito suban como la espuma:

- Comida y oro: Proporcionan un buen dinerito que, a la larga, se materializará en una vida extra.

- 1-Up: ¿Necesita explicación?

- Estrella de sheriff: Tendrás dos armas distintas para limpiar con plomo la pantalla.

- Estrella dorada: multiplica el disparo de tu arma/s.












Apunta y dispara

Un par de fasecitas de bonus vendrán a interrumpir vuestra caza de bandidos, para que podáis practicar la puntería. La cuestión es fácil: moviendo el pad de control a velocidad de vértigo, tendréis que deshaceros de los cincuenta pistoleros que irán apareciendo en pantalla. Concluida la ronda de tiro, subirán a vuestro marcador los puntos proporcionales al número de enemigos abatidos.

No desdeñéis esta oportunidad de llenar la bolsa, porque a poco que os esmeréis podréis haceros con una más que interesante vida extra.

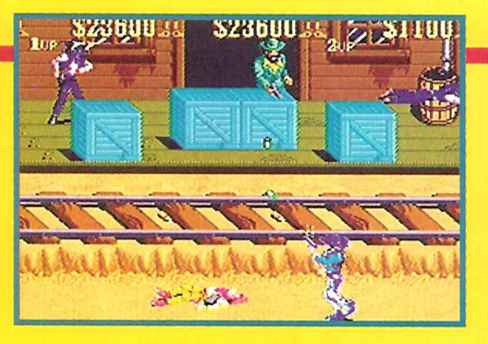








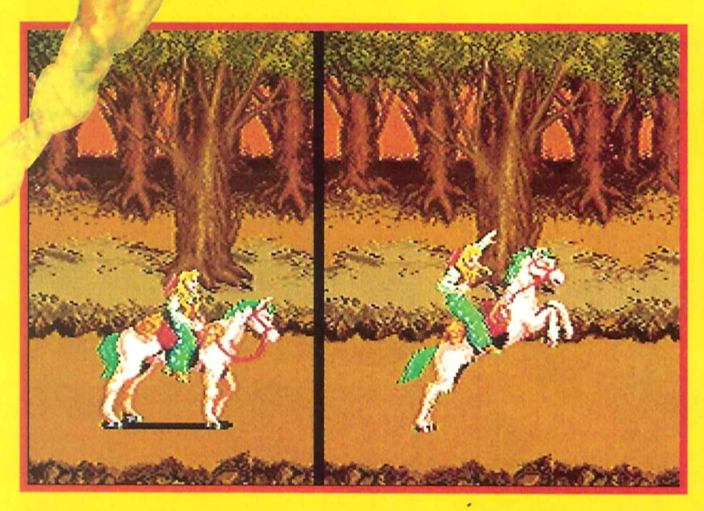
Si quieres ser recordado como el pistolero más rápido del Oeste, tendrás que demostrar que eres capaz de deshacerte de estos peligrosos forajidos.



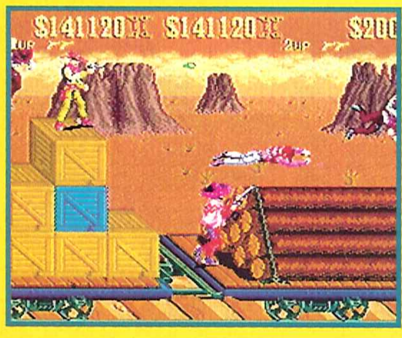
Para salir vivo de situaciones tan comprometidas como ésta, el único consejo que te puedo dar es que no separes el dedo del gatillo ni pierdas de vista a tus rivales.

si tienes algo que ocultar. ¿Que ya has oído hablar de ellos? No me extraña, su fama les precede. Han disparado en todos los salones recreativos que conozco, y hasta se pasaron por un poblado llamado Mega Drive, para sacudir el polvo a los cuatreros. Pero ahora tienen una difícil papeleta: recorrer siete largas fases salvando estampidas de "cuernos-largos", deteniendo trenes a toda máquina y recorriendo los escarpados terrenos de la reserva india.

¿Que tienes un amigo que está interesado en entrar en este negocio? Pues nada, dile que se venga contigo. Juntos os lo pasaréis aún mejor... si es que eso es posible.









Una de indios

Con «Sunset Raiders», como en las buenas películas del Oeste, no tendrás un momento de respiro. Rápido, trepidante y armado hasta los dientes, este cartucho espera el momento oportuno para asaltar tu consola y dejarte tendido en el suelo, con el pad aferrado entre tus exhaustos dedos.

Para empezar, la increíble cantidad de enemigos y lo certero de su puntería, te pondrán las cosas muy, pero que muy difíciles. Ni siquiera a un pistolero tan certero como tú le será fácil abrirse camino entre la maraña de bandidos que le esperan.

Y por si esto no fuera suficiente atractivo, sus nítidos gráficos, sus acordes melodías y su gran jugabilidad pondrán el resto. En suma, un juego que hace lo imposible para que te sientas un héroe del lejano, pero entrañable, Oeste americano.



Teniente Ripley

SUPER NINTENDO

ARCADE
KONAMI
Konami

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 3
Megas: 8

Gráficos 86
Los decorados son variados y llenos de color, pero por desgracia el scroll es un poco brusco a veces

Música 85
La melodías tienen todo el sabor del salvaje Oeste, logrando una perfecta y divertida ambientación.

Sonido FX 84
Las voces digitalizadas, los disparos, los gritos... No son muy variados, pero sí oportunos y apropiados.

Jugabilidad 87
La opción de dos jugadores es todo un acierto. Además su cómodo manejo sólo es comparable a su dificultad.

Adicción 86
Su dificultad te garantiza juego para mucho tiempo. Pero si no eres muy rápido, también puede cansarte.



Total 86
Una meritoria conversión de la famosa recreativa, que ha intentado, con éxito, mantener los parámetros de la máquina.

Lo Mejor
- Dos jugadores simultáneos.
- Su vertiginoso ritmo.
- Su parecido con la recreativa.

Lo Peor
- No poder jugar cuatro a la vez.
- Lo duros de roer que son los enemigos finales.



Walt Disney's CLASSIC

The Jungle Book

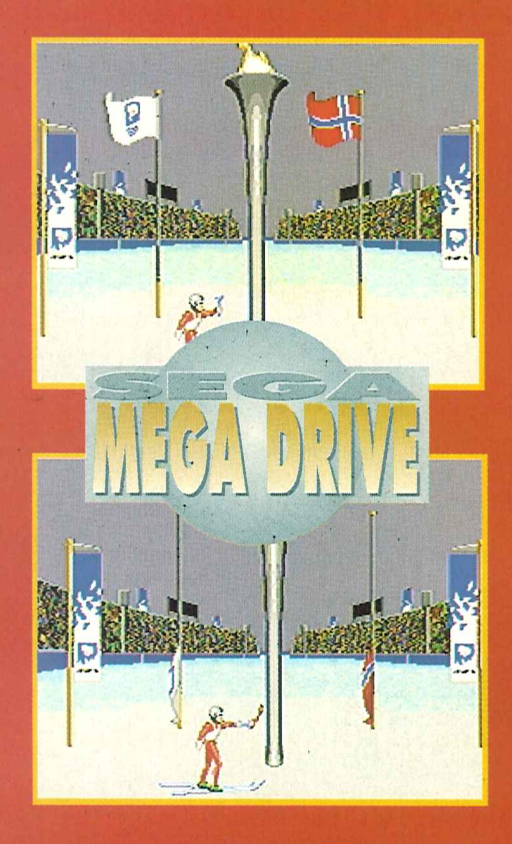
Cubre tus necesidades básicas y escolta a Mowgli a través de la selva hasta dejarlo sano y salvo en el poblado de los humanos. ¡Lucha contra Kaa, la serpiente de ojos saltones, y vence a Shere Khan, el tigre voraz, en esta excitante aventura basada en el clásico de Disney! ¡Haz el oso... te enloquecerá!

SEGA GAME GEAR

SEGA Master System

Pronto disponible en la Game Gear™ y la Master System™ de Sega.

JUEGOS DE INVIERNO



Lillehammer'94

Winter OLYMPICS

U.S. GOLD

Los Juegos Olímpicos, al igual que sucede con todas las ediciones de los Campeonatos del Mundo de Fútbol, son un acontecimiento que no pasa desapercibido para el mundo de las consolas. Lo que ya resulta más extraño, es que se plasmen en una pantalla los, sin duda, desconocidos y menos laureados Juegos Olímpicos de Invierno. El único antecedente, al menos en España, de un cartucho de este tipo, es «Winter Challenge» (Accolade), un programa de un formato muy similar a «Summer Challenge», que ya pudisteis ver comentado en esta revista hace unos cuantos meses.

Pero vamos a los que nos interesa ahora. Formalmente, «Winter Olimpics» no tiene nada que ver con su antecesor. Las pruebas son prácticamente las mismas (más alguna interesante novedad), pero está vez se ha adoptado una visión aérea, con unos sprites bastante más pequeños. Una medida que no ha sido muy acertada, ya que perjudica la jugabilidad en determinadas pruebas.







Velocidad

En la modalidad de patinaje de velocidad compiten cuatro deportistas que deben completar un número determinado de vueltas a una pista de hielo. La rapidez y el equilibrio son básicos.

Slalom Súper Gigante

La especialidad de Slalom Súper Gigante es una de las más prestigiosas dentro de los deportes olímpicos de invierno. Los esquiadores compiten individulmente y su objetivo es descender por un recorrido en el menor tiempo posible, atravesando todas y cada una de las "puertas" que aparecen a su paso. Por supuesto, la omisión de una sola de estas "puertas" significa la descalificación automática del esquiador. Obviamente, la habilidad para atravesar las puertas perdiendo el menor tiempo posible es el requisito fundamental para hacer un buen papel en esta difícil y divertida prueba.













Slalom Gigante

Esta prueba es una pequeña variante del Slalom Súper Gigante. El objetivo es el mismo: descender atravesanto las puertas que forman las banderas, sólo que en esta ocasión el recorrido es ligeramente más corto. Esto supone que la distancia entre estos obstáculos es más corta y, por tanto, el recorrido es más difícil.





Luge







Probablemente ésta sea una de las pruebas más espectaculares y vistosas para el aficionado. El objetivo consiste en descender por una especie de túneles de hielo especialmente construidos para ello, montado en un trineo de nieve. Las velocidades que se llegan a alcanzar pueden ser de hasta 90 kilómetros por hora.

Biatlon

En esta modalidad se combinan dos pruebas que, en principio, poco o nada tienen que ver entre ellas: el esquí de resistencia y el tiro al blanco. En esta ocasión, compiten un grupo de deportistas a la vez, y su objetivo es recorrer una distancia llana bastante considerable, deteniéndose a disparar a las dianas en un momento determinado. El fallo en los disparos será penalizado con la adicción de cierto número de segundos. Sólo para súper atletas.









LO MÁS NUEVO

Por otro lado, el programa cuenta con los modos de juego habituales en este tipo de cartuchos: "Modo Entrenamiento", para practicar una a una todas las modalidades; "Olimpiada", donde se compite obligatoriamente en todas las pruebas; y "Mini-Olimpiada", para tomar parte sólo en las pruebas que elija el jugador.

Por lo demás, añadid la posibilidad de participar dos jugadores (aunque no sea simultáneamente) y un completo dossier de clasificaciones y resultados, y ya podréis afrontar con conocimiento de causa esta edición de los Juegos Olímpicos de Invierno.





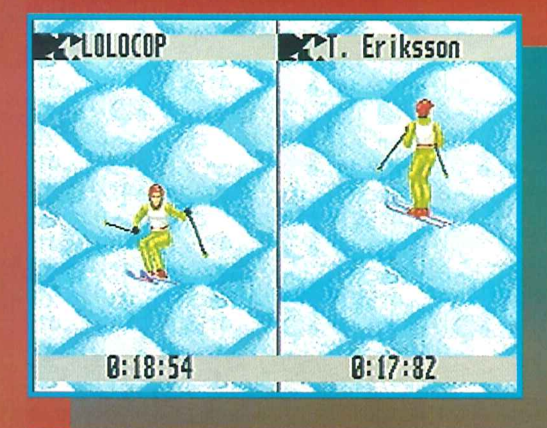




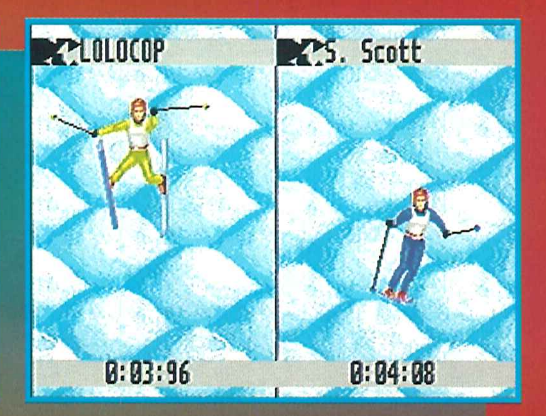
Bobsleig

La modalidad del Bobsleig es muy semejante al Luge, con la diferencia de que en vez de individualmente se compite por parejas. Por supuesto, aquí el tamaño del trineo es algo mayor y las velocidades que se alcanzan son ligeramente superiores. Pero básicamente el objetivo es el mismo: descender por los carriles prefabricados en el menor tiempo posible, procurando no volcar en las peligrosas curvas del recorrido. Un auténtico homenaje a la velocidad y el riesgo.











Esquí Artístico

Para los amantes de la belleza plástica y la estética, ésta es sin duda su prueba favorita. A través de un recorrido plagado de pequeños montículos, los competidores deben tratar de realizar las piruetas más espectaculares sin perder el equilibrio. Quien realice los mejores saltos será el vencedor.







Slalom

La tercera modalidad de Slalom es esta prueban en la que la habilidad se superpone definitivamente a la velocidad. Aquí las "puertas" están formadas por unas banderas más pequeñas, y son ligeramente más estrechas. Los cambios de dirección y los quiebros son continuos, y a veces resulta difícil mantener el equilibrio para atravesar todas las puertas.





Para quedarse helado

S*in duda, este trabajo de U.S. Gold se caracteriza por la irregularidad de sus pruebas. El intento de plasmar lo más representativo de los Juegos de Invierno, ha tenido como resultado que algunas pruebas no hayan quedado a la altura de lo deseado, sobre todo en lo referente a su jugabilidad.*

Además, esta irregularidad se traslada al aspecto técnico, donde algunos detalles como el scroll o los movimientos de los sprites tampoco dan la talla.

Lolocop



Descenso

Al contrario que en la prueba de Slalom, aquí el único objetivo consiste en descender a toda velocidad sin la necesidad de sortear ningún obstáculo, y con el único objetivo de tardar poco.





Salto

Los competidores deben lanzarse por un empinada rampa, para después realizar un salto en el que se valolará la distancia alcanzada y el estilo que se haya utilizado en el mismo.

MEGA DRIVE



DEPORTIVO
U.S. GOLD
U.S. Gold

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 16

Gráficos — 74

Pese a parecer vistosos a simple vista, la discreta utilización del scroll baja bastante la nota.

Música — 75

Para ser un juego deportivo, no está mal. Pero tampoco es para dar saltos de alegría.

Sonido FX — 63

Bastante pobre. Se han utilizado muy pocos sonidos, y además son de baja calidad

Jugabilidad — 70

Lo dicho. Algunas pruebas son casi imposibles de realizar, a menos que se memorice el recorrido.

Adicción — 73

Son diez pruebas, y además pueden participar dos jugadores, lo cual no está nada mal.

Total — 71

Si os gustan los deportes de invierno, no hay demasiado donde elegir. Esta es, simplemente, una de las dos opciones.

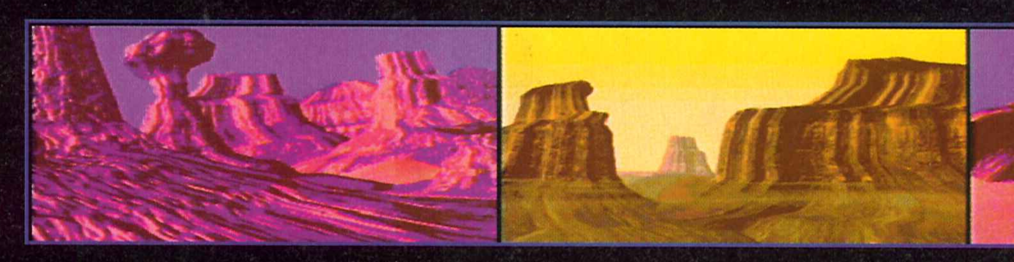
Lo Mejor

- **La variedad de las pruebas.**

Lo Peor

- **La dudosa jugabilidad de algunas pruebas.**



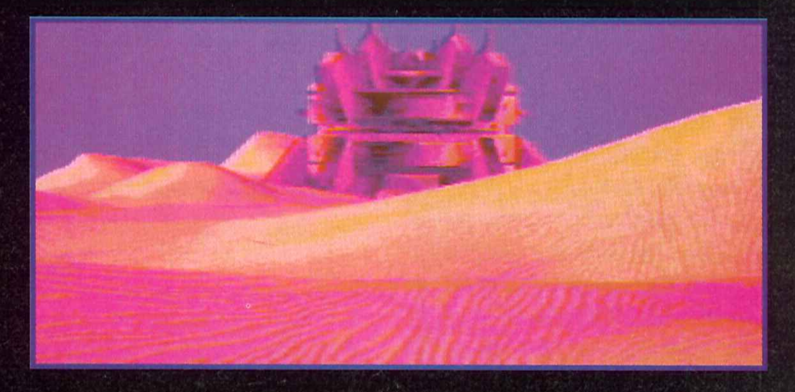




BAJO UN SOL DE JUSTICIA

DUNE





Alarga la vida, aumenta la sabiduría, otorga poder, grandeza y devoción: su nombre es La Especia. El Universo entero está regido por esta substancia extraordinaria, que sólo se encuentra en un desolado y dividido planeta. Sus habitantes, los Fremens, lo conocen como Arrakis; el resto del Universo, simplemente como Dune

Las gentes de este planeta viven esclavizadas por la casa Harkonnen. El Emperador Shaddam IV otorgó una licencia exclusiva a esta familia para que extrayese en su beneficio La Especia. Sin embargo, la baja productividad de los Harkonnen ha hecho que el Emperador haya enviado al Duque Leto Atreides, con el objeto de que aumente la producción. La rivalidad entre Harkonnen y Atreides se remonta a mucho tiempo atrás, pero nunca había encontrado una mejor excusa para estallar con todo su furor. Hasta ahora, el hecho de que los Atreides controlen aún escasos territorios mantiene callados a los Harkonnen. Pero en el momento en que te sumerjas en esta fantástica aventura, el destino de estas dos familias se verá enfrentado irremediablemente.

Tú desempeñarás el papel de Paul Atreides, hijo del Duque Leto y de la Dama Jessica, y tu misión consistirá en controlar La Especia y el planeta entero. Usando como base de operaciones el palacio Carthag, tendrás que moverte con un ornitóptero por los mares de arena de Arrakis. Deberás visitar las cuevas donde habitan los ►







La tecnología del Mega CD va a permitir que tu monitor se convierta en un planeta desconocido, lleno de atractivos paisajes.





Para no perderse en Arrakis

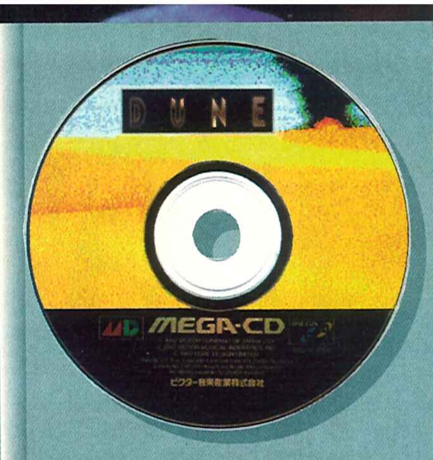
- Carta de vuelo: Te será muy útil para no perderte en los viajes con el "orni".
- Distribución de Especia: Gracias a este mapa, tendrás controlados los terrenos más ricos en Especia.
-Mapa de Dune: Será imprescindible para ponerte en contacto con tus tropas y prever los ataques Harkonen.
- Bola del mundo: Este peculiar mapa te permitirá controlar la evolución del juego comparando tus progresos frente a los Harkonen.











Paisajes y voces digitalizadas dentro de un juego adictivo.

GRÁFICOS CD

Los preciosos paisajes del planeta Dune ayudan a que la acción esté perfectamente ambientada, dentro de un juego en el que (por su interesante desarrollo) no parecía necesario realizar ningún despliegue gráfico. Sin embargo, se debería haber hecho un mayor esfuerzo a la hora de cuidar los interiores y el mapa general, ya que no se pueden distinguir con claridad los detalles. Pero el nivel medio es alto.



SONIDO CD

Las melodías que suenan durante el juego son bastante suaves y cadenciosas, y se adaptan a la perfección al desarrollo de la acción. En cualquier caso, por la misma estructura del juego, la música pierde protagonismo en beneficio de los diálogos. Eso sí, es una lástima que no podamos escucharlos, perfectamente digitalizados, en castellano.



MEMORIA CD

La enorme capacidad de memoria del CD es la que permite un juego como éste, que contiene múltiples alternativas y un larguísimo desarrollo. En cuanto a la técnica propiamente dicha, las digitalizaciones de paisajes, los vuelos en "orni" y el sonido (especialmente los diálogos digitalizados) se han llevado la parte más sabrosa de este adictivo programa, dejando los demás aspectos en segundo plano.



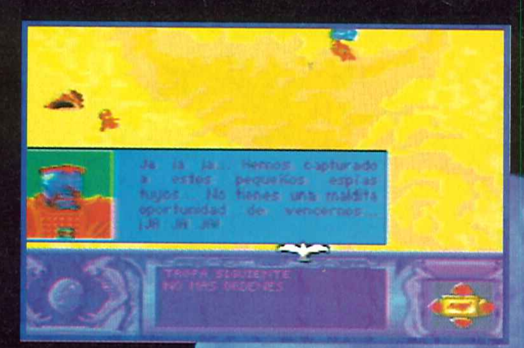
LO MÁS NUEVO











Fremens y los Sietch, y tratar de convencer a los jefes de cada grupo de que se pongan bajo tus órdenes.

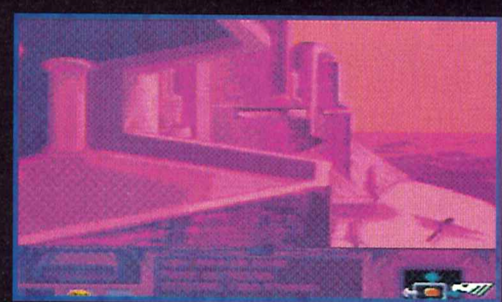
Inicialmente, tu tarea se basará en poner en marcha el mayor número posible de yacimientos de Especia, para satisfacer las demandas del Emperador. Pero cuidado, porque cuantos más territorios conquistes, más nerviosos se pondrán los Harkonnen, que tratarán por todos los medios, incluida la fuerza, de desprestigiarte ante el Emperador.

Los servidores del Duque te prestarán su apoyo incondicional. Gurney Halleck te dará los primeros consejos sobre los Fremens, y te ayudará a adiestrarlos en la guerra. Por su parte, Duncan se encargará de informarte sobre la producción de Especia. Y por último, Jessica te ayudará a comprender los extraordinarios poderes mentales que irás adquiriendo al entrar en contacto con La Especia.

Granjearte la confianza de los Fremens requerirá algo más de dedicación. Ellos esperan la llegada de un Salvador que les libre de la esclavitud, y que sitúe a Arrakis en el centro del Universo. Esperan un Mesías, y tú debes ser ese Mesías. Demuéstrales tu fuerza, coraje e inteligencia, porque ellos saben que en el enigmático Dune sólo triunfan los líderes carismáticos y los guerreros valientes.









Con Dune te sumergirás en un mundo donde hay algo mucho más importante que el dinero, La Especia, y tendrás que luchar por ella.

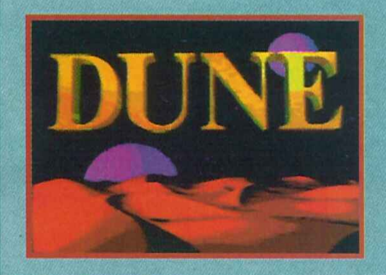






















AVENTURA
VIRGIN
Westwood

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: Continuo
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Salvar

Gráficos — 80

Las arenosas planicies de Dune no son el escenario ideal para hacer un alarde de imaginación a la hora de recrear lugares.

Sonido — 85

Las voces son claras y comprensibles (siempre que conozcas el inglés o el francés, claro), y las melodías suaves.

Jugabilidad — 89

Será difícil que encuentres una aventura tan complicada con un manejo tan sencillo como ésta. La diversión está asegurada.

Adicción — 91

Según vayas conquistando Dune, fortaleciendo ejércitos y derrotando a Harkonnen, el juego te irá atrapando sin remisión.

Total — 88

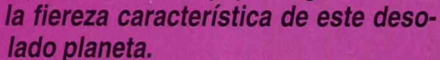
Dune es una aventura interactiva con un atractivo desarrollo, que te sumergirá completamente en una historia irresistible.

Lo Mejor

- El continuo aumento de opciones a lo largo de la aventura.
- La posibilidad de salvar el juego.

Lo Peor

- No salvar a tiempo y quedarte colgado y sin La Especia.



¿A qué estás esperando?

Dune cumple uno de los requisitos básicos para que un juego llegue a resultar imprescindible: sus altísimas cotas de adicción. A mí me ha tenido sorbido el coco por mucho tiempo, gracias a su simpleza de manejo y a sus apasionantes situaciones. Granjearte las simpatías de los Fremens, poner en marcha la producción de Especia, entrenar ejércitos, conquistar territorios... todo un mundo de opciones estratégicas que se maneja con un botón y que engancha con la fiereza característica de este desolado planeta.



En su contra, y siendo rigurosos, nos encontramos con que a nivel gráfico faltan detalles en los fondos. Pero, ¿qué importa eso cuando un juego resulta tan entretenido?

Teniente Ripley





UNA HISTORIA DE AMOR Y MUERTE

Drácula







Los tenebrosos bosques de Transilvania esconden un tétrico castillo que todos los habitantes de la zona evitan. Es la morada del amo de la noche, del enigmático conde Drácula.

Obligado a vagar por la eternidad alimentándose de sangre humana, el Príncipe de las Tinieblas se ha enamorado de la mujer con la que piensa compartir el resto de su vida. Pero para conseguirlo, tendrá que enfrentarse a Jonathan Harker (es decir, a ti), un joven londinense que no está dispuesto a que nadie le arrebata su novia, ni siquiera si ese "nadie" es un vampiro.

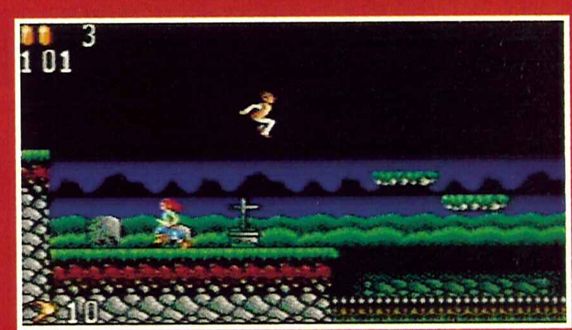
Cegado por los deseos de venganza y con la obsesión de rescatarla, no dudarás en atravesar los siniestros parajes que te conducirán a la guarida del conde. El día está a tu favor, pero cuando la noche extienda su manto de oscuridad, Drácula y su ejército de criaturas nocturnas se levantarán de la tumba para defender lo que consideran suyo. Entonces, el peligro acechará oculto bajo múltiples formas. ►













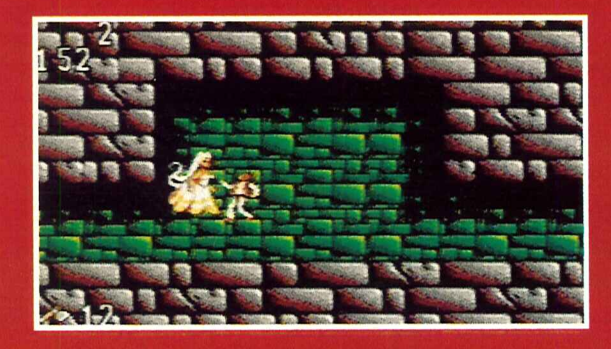


Jonathan Harker no dudará en adentrarse en los dominios del conde Drácula. Una vez en el castillo, el Señor de las Tinieblas adoptará múltiples formas para intentar acabar con su vida.





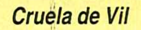
Después de enfrentarte a las más variadas criaturas del averno, todavía tendrás que hacer frente a Drácula. En esta ocasión se presenta como un fornido caballero bastante difícil de vencer.



A mordiscos

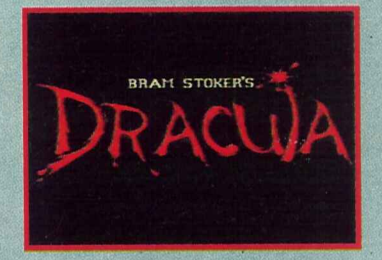
***E**l mito de los vampiros y de los muertos en vida ha cautivado a varias generaciones. Primero fue en forma de libro, gracias a la pluma de Bram Stoker. Después, el cine se ha encargado de difundir durante décadas diferentes variaciones sobre este mismo tema, la última de las cuales se la debemos a Francis Ford Coppola. Ahora, le ha tocado el turno al mundo de las consolas.*

En este caso, el vampiro más famoso, el mismísimo conde Drácula, se levanta de la tumba para ofrecer en Master System una aventura plataformera. Y a falta de virtudes técnicas, lo mejor que se puede decir es que se trata de un cartucho altamente adictivo, que destaca, sobre todo, por su elevado nivel de jugabilidad.



Cruela de Vil

MASTER SYSTEM



PLATAFORMAS
SONY IMAGESOFT
Psygnosis
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 4

Gráficos — **76**
Horripilantes y variados enemigos, que se mueven en unos escenarios de lo más siniestro.

Música — **69**
Se ha quedado en un mero intento de poner los pelos de punta, y no recuerda en nada a Drácula.

Sonido FX — **65**
Los efectos se limitan a reproducir los disparos que efectúa Harker, careciendo de contundencia.

Jugabilidad — **78**
Aunque de sencillo control debido a lo limitado de los movimientos, pierde puntos al no tener continuaciones.

Adicción — **79**
Con Drácula como enemigo a batir, y si además os gustan las plataformas, pasaréis un rato agradable.

Total — **77**
Una adaptación más de la novela de Bram Stoker, que se suma al bombardeo de cartuchos basados en la misma historia.

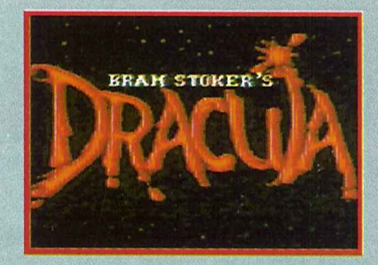
Lo Mejor
- Enfrentarnos al conde Drácula.

Lo Peor
- Que el juego no tenga ni una sola continuación.

LO MÁS NUEVO



GAME GEAR



PLATAFORMAS
SONY
Psygnosis/Probe
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 2





La "poca sangre" de Drácula

Pocas veces tendrás una oportunidad tan clara como ésta de medir tus fuerzas con el Señor de la Oscuridad. Pero, por desgracia, no es la primera vez que un cartucho trata de "chupar" de su título para llevarse más medallas de las que en realidad merece.

Porque este Drácula, aunque resulte un entretenido juego de plataformas, deja bastante que desear. Sus virtudes, siete fases de ajustada dificultad, chocan de plano con los numerosos defectos técnicos, lo que acaba por restarle parte de su buena jugabilidad. Lo dicho, interesante, entretenido, pero no tanto como nos hubiera gustado a todos.



Teniente Ripley

Gráficos — **75**
La simpleza de escenarios y la escasez de enemigos contrasta con una buena ambientación tétrica.

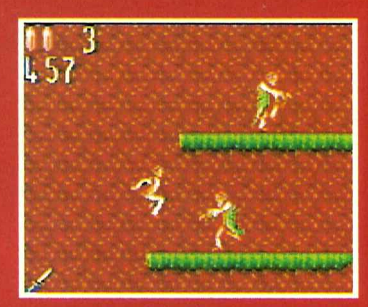
Música — **67**
Se supone que la música debería dar miedo, pero se ha quedado en un simple amago de susto.

Sonido FX — **65**
Los efectos sonoros son, a todos los oídos, cortos, de escasa contundencia y de pobre realización.

Jugabilidad — **79**
La mecánica del juego resulta sencilla y divertida, pero se echa en falta algo más de chispa y variedad.

Adicción — **79**
Empezar desde cero cada vez que pierdes las tres vidas cansa al caza-vampiros más avezado.

Total — **75**
Espectros variados, plataformas múltiples y una buena jugabilidad, pero escaso de imaginación gráfica y sonora.







Aparte de tu osadía, contarás a tu favor con unos bloques de piedra que ocultan agradables sorpresas. En su interior podrás encontrar corazones de energía, valiosos segundos y vidas extra, así como diversas armas que te ayudarán a enfrentarte a toda clase de zombies, esqueletos, fantasmas y vampiresas.

Déjate guiar por el corazón, adéntrate en el castillo de Drácula y enfréntate al mismísimo señor de la noche. De tu victoria depende la paz eterna de tu alma, y, lo que es más importante, la vida de una bella joven.



Lo Mejor

- Vivir una vampírica aventura frente a las criaturas de las sombras.
- Lo largo y difícil que resulta el juego: te durará.

Lo Peor

- Que no haya continuaciones.
- Que no se vea dónde vas a caer tras algunos saltos.
- La simpleza gráfica.



Repóker de Ases



A
3 COUNT BOUT

A
FATAL FURY SPECIAL

A
SAMURAI SHODOWN

A
ART OF FIGHTING

JOKER
FATAL FURY 2

Neo Geo

La mejor jugada





SISCOMP GAMES



SISCOMP GAMES. Roselló, 184. 4º 3ª. 08008 Barcelona. Tel. 93 323 45 65 / 215 07 58. Fax. 93 323 46 54

INDY HEAT

LOS 4 PILOTOS DE NINTENDO

NINTENDO N.E.S

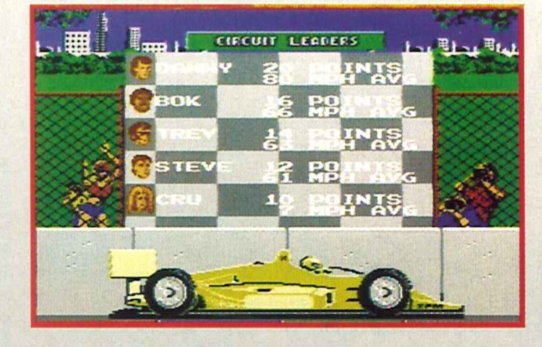
Directamente de los Estados Unidos, llega a los ocho bits de Nintendo un juego de enorme éxito en las recreativas. En él, a lo largo de nueve circuitos con trazados diferentes, te medirás a los mejores pilotos de Fórmula Indy, y en especial a Danny Sullivan, la estrella de esta modalidad típicamente americana.

Empezarás el juego con tres vidas, restándose una si no quedas clasificado en primera posición. Aun así, cuentas con tres continuaciones con las que se puede acabar perfectamente una temporada. Ésta se compone de varias carreras de cinco vueltas, una de ocho, y, si consigues clasificarte, la Copa Tradewest de velocidad a 12 vueltas.



En pantalla aparecerá la totalidad del circuito en el que se desarrollará la carrera, con una zona de boxes y paneles de información mecánica en la parte inferior de la misma. Si concluyes la prueba en una buena posición, ganarás premios en metálico con los que podrás pagar gasolina, turbos, pastillas de freno, neumáticos, visitas al mecánico, M.P.G. (sistema de reducción de gasto en el carburante) y cambio de motor. Y no te preocupes que si no tienes suficientes conocimientos de mecánica, el propio Danny Sullivan los hará por ti.

Pero, sin duda, lo más destacable de este veloz cartucho es la opción de cuatro jugadores simultáneos, de la que podrás disfrutar siempre que tengas en tu poder el correspondiente periférico de la ocho bits de Nintendo. Un adaptador que, por cierto, se encontraba un poco olvidado por la compañía del fontanero. Así que aprovéchalo ahora que puedes.





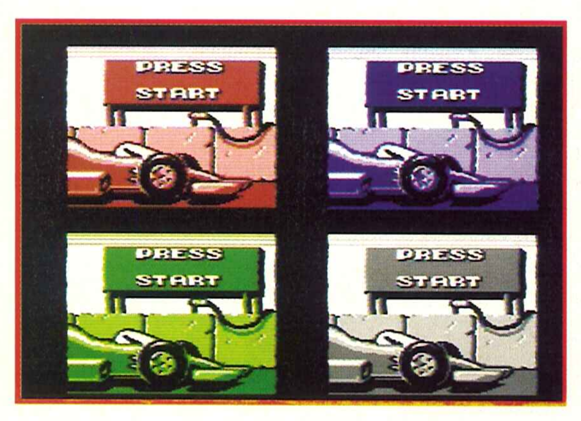


















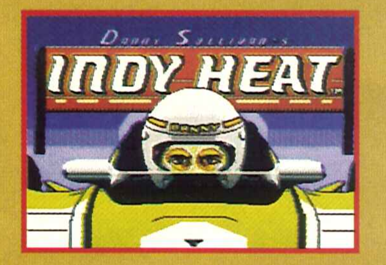

La jugabilidad de los ocho bits

Los programadores de Tradewest no han sabido reflejar en toda su intensidad la espectacularidad, competitividad y velocidad de las carreras de Fórmula Indy. Aun así, nos encontramos ante un cartucho muy jugable, tanto por el fácil manejo de los monoplazas como por la opción de cuatro jugadores simultáneos.

El número de circuitos, nueve si logras clasificarte para la prueba final, puede resultar escaso, aunque el diseño de los trazados es diferente en cada uno de los velódromos norteamericanos que aparecen en el juego. Con «Indy Heat» la ocho bits de Nintendo se acerca un poco más a la intensidad y jugabilidad de los salones recreativos.

Cruela de Vil y Boke

NINTENDO



ARCADE
TRADEWEST
Rare Ltd.

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 3
Nº de fases: 9 circuitos
Niveles de Dificultad: 0
Nº Continuac.: 3
Megas: 8

Gráficos — 76
No presenta circuitos espectaculares y el tamaño de los coches puede resultar pequeño.

Música — 77
Se deja oír durante toda la carrera, aunque podía ser mejor. Es decir, al nivel habitual de la Nes.

Sonido FX — 76
Tiene escasos efectos y los que aparecen resulta un tanto difícil distinguirlos.

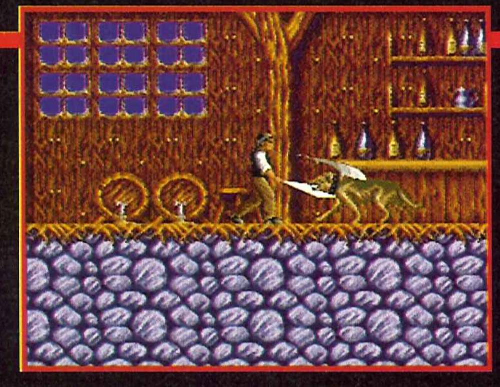
Jugabilidad — 86
La mejor baza de este juego. La posibilidad de competir cuatro jugadores a la vez es genial.

Adicción — 82
Partiendo de la misma premisa, los cuatro jugadores, la adicción alcanza límites muy altos.

Total — 83
Un excelente juego basado en las carreras de velocidad, con el que se puede quitar las telarañas a la consola Nintendo.

Lo Mejor
- La diversión a raudales que proporciona el adaptador para cuatro jugadores.
- El buen manejo de los coches.

Lo Peor
- Todos los apartados sonoros, muy poco cuidados teniendo en cuenta el buen juego que es.











La sangre. Motor y principio de la vida, causa última de la muerte. La sangre. Ha habido tantas historias con la sangre como protagonista, tantos dramas... Pero la historia sangrienta por excelencia, es la del Conde Vladimir Dracul, Drácula para sus víctimas. Este siniestro personaje cerró un trato con el infierno. Un trato por el que renegaba de todo lo sagrado, a cambio de una inmortalidad escudada tras la sangre.

Drácula bebe sangre, vive por la sangre. Durante siglos ha mantenido este estremecedor rito, aliándose con las criaturas de la Noche. Ahora tiene a su disposición un ejército de zombies, lobos y monstruos sin nombre que vigilan por él.

Recluido en su castillo, en lo más recóndito de Transilvania, el conde ha estado esperando la llegada de la mujer que perdió cuando aún era mortal. Y por fin, avanzado ya el siglo XIX, ha encontrado la dama de sus sueños, la que debe acompañarle para el resto de la eternidad: la bella Mina.

Con un mordisco fatal, Drácula ha sumido bajo su influjo a la joven londinense, y la ha llevado hasta su tenebrosa guarida. Jonathan Harker, su fiel enamorado, ha viajado hasta las mismas entrañas de los Cárpatos, para rescatarla y redimir su alma.

Allí, el valor del joven Harker tendrá que enfrentarse a pruebas capaces de volver loco a cualquier mortal. Porque las criaturas de la noche no permitirán que nadie perturbe el sueño de su señor...

Dracula

AMO Y SEÑOR DE LA NOCHE

NINTENDO SUPER NINTENDO







De armas tomar

En algún oscuro rincón de cada fase, este hombrecillo de tenebroso aspecto estará esperando a que le hagas una visita. Alegrar con tu presencia su aburrida vida, te favorecerá de dos maneras distintas. Por un lado, te orientará sobre el punto en que se encuentra la salida; y por otro, te dará la posibilidad de obtener algunas armas útiles en tus enfrentamientos con los fantasmas. Después de hablar con él, investiga un poco y encontrarás tu premio.





A falta de sangre...

Esperaba algo más de este cartucho, por lo menos en cuanto a calidad técnica se refiere. Harker parece un bloque de cemento patinando por la pantalla, y sus enemigos no le andan a la zaga. Los decorados, por su parte, están desarrollados al más puro estilo Psygnosis, y aunque tendrán su encanto para sus forofos, no por ello dejan de ser un tanto sosos.

El único detalle que aumenta un poco el interés del juego es que los grandes mapeados dejan abiertos diversos caminos para concluir la fase.

El cartucho se deja jugar, pero carece de la chispa propia de los grandes.



Teniente Ripley

SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
SONY
Psygnosis

Nº jugadores: 1
Vidas: De 2 a 7
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 3
Megas: 8

Gráficos — 76
Todos los personajes son "mazacotes" sin apenas animación, y resultan muy poco variados.

Música — 79
Melodías con un ritmo trepidante, que no parecen las más apropiadas para una aventura tenebrosa.

Sonido FX — 74
Algunos efectos están muy bien logrados, pero otros parecen cualquier cosa menos lo que representan.

Jugabilidad — 79
Se deja jugar con facilidad. Pero que el protagonista se escurra a cada paso, no es precisamente cómodo.

Adicción — 78
Es capaz de enganchar a los amantes de las plataformas, aunque tampoco es que emocione.

Total — 77
Su jugabilidad contrasta con la "tétrica" animación de los personajes. Una pena, porque podía haber sido un cartucho sobresaliente.

Lo Mejor

- Enfrentarse a Drácula y sus secuaces.
- Los mapeados multidireccionales le dotan de mayor interés.

Lo Peor

- La escasa movilidad de los personajes.
- Algunos efectos sonoros son escalofriantemente desafortunados.

SIN ANILLOS NIBELUNGOS



THE LOST VIKINGS

Erik, Olaf y Baleog son tres vikingos que vivían plácidamente en su aldea de Saintolaf, famosa gracias a cuatro bellas damiselas residentes en Miami, que se encargaron de demostrarnos cuán aguda era la inteligencia de las gentes de este pintoresco paraje. Imaginaos hasta qué punto usaban la cabeza, que en cacerías y demás actividades varoniles se repartían las competencias como si de ministros se tratara. Erik era el encargado de correr, saltar y darse de cabeza contra cualquier obstáculo molesto. Olaf manejaba con orgullo un resistente escudo, que soportaba hasta las parrafadas más recalcitrantes de su mujer. Y, por último, Baleog era el portador de la espada y las flechas.

Así, nuestros tres protagonistas disfrutaban de una alegre y efectiva camaradería, que les hacía merecedores a la fama de mejores cazadores de Saintolaf. Con el tiempo, su interesante sistema de trabajo en equipo se puso en práctica en la aldea, en vista de que las armas escaseaban y que los guerreros se clavaban los cuernos mutuamente por conseguir un arco bien templado. Y acabó por alcanzar el máximo apoyo popular, cuando descubrieron que de este modo se ahorraban el engorro de transportar tantos materiales de guerra.

Sin embargo, cuando las cosas funcionan tan bien es señal de que algo se va torcer en el momento más inesperado. Puede tratarse de un accidente con el casco, el sarampión del niño o, como les ha ocurrido a nuestros amigos, de un inesperado secuestro a manos de unos desalmados marcianos. Sí, como lo oís. Los Dimastropecus, naturales del lejano sistema Maquetarios, ►









Será fundamental que aprendas a combinar las habilidades de los tres vikingos. La pérdida de uno de ellos supondrá el final de la aventura.



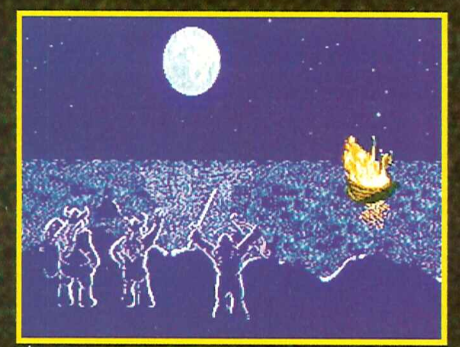
La prehistoria está llena de peligros, pero en algunas ocasiones también reserva sorpresas tan agradables como estas oportunas burbujas.

Adicción en clave vikinga

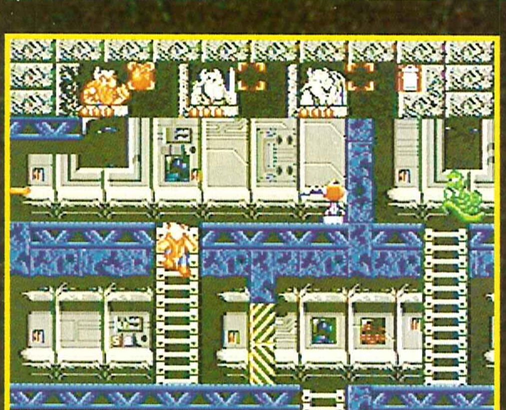
The Lost Vikings es uno de esos cartuchos de los que no podrás librarte por mucho que quieras cerrarte a sus encantos. El secreto de la enorme diversión que provoca no está en sus simpáticos gráficos ni en sus trepidantes melodías. Su atractivo radica en un desarrollo envolvente y brillantemente planeado, que obliga a dejar lo mejor de nuestra neuronas en manos de tres vikingos alocados en su frenético viaje a través del tiempo.

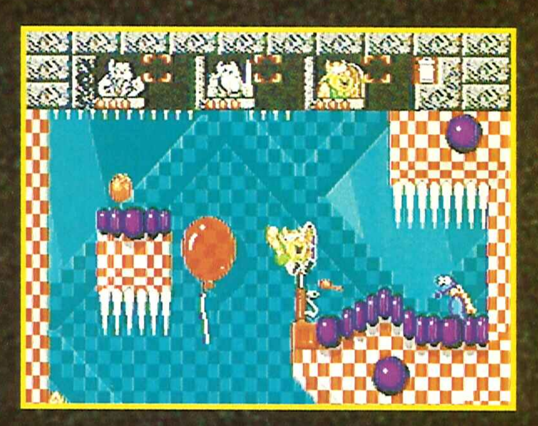
La simple mecánica de juego permite una rápida evolución a lo largo y ancho de sorprendentes niveles, y su creciente dificultad consigue que aprendas a jugar al tiempo que te diviertes. El resultado es un juego de estrategia que derrocha calidad por los cuatro costados.

Teniente Ripley



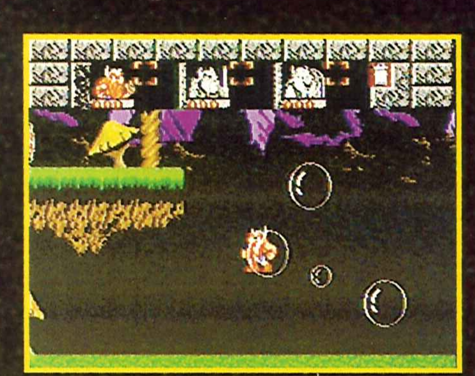


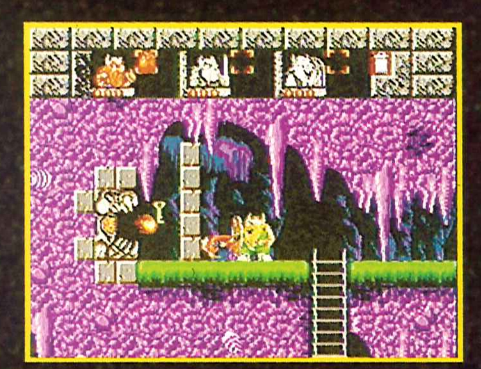




















Tres guerreros vikingos

__Erik:__ Sus condiciones atléticas le convierten en el único guerrero capaz de saltar y llegar a lugares inaccesibles. Su segunda habilidad consiste en que puede derribar muros a cabezazos. Por desgracia, está indefenso frente a los ataques enemigos, así que procura protegerle bien.

__Olaf:__ Este vikingo grandote es capaz de soportar cualquier ataque frontal y detener el paso de los enemigos, y por eso es el portador del escudo. Aparte de su uso como defensa, si se pone este objeto sobre su cabeza, puede planear durante algunos segundos y evitar así el daño de una caída. Lo más recomendable es mandarle al frente de la expedición.

__Baleog:__ Este iracundo guerrero es un acertadísimo tirador con arco y un gran espadachín. Sin él no podrás quitarte de encima a los enemigos, ni activar los interruptores que se encuentren lejos de tu alcance.



han aterrizado en Saintolaf para arrebatar a los tres hábiles vikingos del lecho conyugal. La sorpresa y desconcierto de Erik, Olaf y Baleog no conoce límites, pero su sangre guerrera les impide quedarse de cuernos cruzados esperando un desenlace poco halagüeño. Así que se han puesto en marcha, y han explorado hasta el último rincón de la nave dispuestos a encontrar una salida a sus desdichas.

Para lograrlo, han tenido que poner en marcha cada una de sus neuronas para hacer funcionar teletransportadores, interruptores y hasta modernas computadoras parlantes. Lo malo es que al escapar de la nave no han vuelto a su amada aldea, sino que han caído de lleno en la prehistoria. Y eso no es lo peor. Por lo que parece, deberán continuar su viaje de era en era, hasta que encuentren el siglo correcto que les devuelva a casa. Toda un aventura temporal, que podrá tener un final feliz gracias a tu aguda inteligencia.





MEGA DRIVE



ESTRATEGIA
VIRGIN
Interplay
Nº jugadores: De 1 a 3
Vidas: 1
Nº de fases: 5 mundos
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 85
Los decorados pecan de falta de variedad. Para compensar, la animación de los personajes es buena.

Música — 83
Las electrificantes y variadas melodías contribuyen a amenizar un cartucho divertido de por sí.

Sonido FX — 82
Los efectos sonoros son cortos, de escasa contundencia y de una calidad inferior a la música.

Jugabilidad — 86
El control de los personajes resulta un poco complicado si no tienes el pad de seis botones.

Adicción — 90
La variedad de situaciones, trampas y obstáculos suponen un reto difícil de eludir.

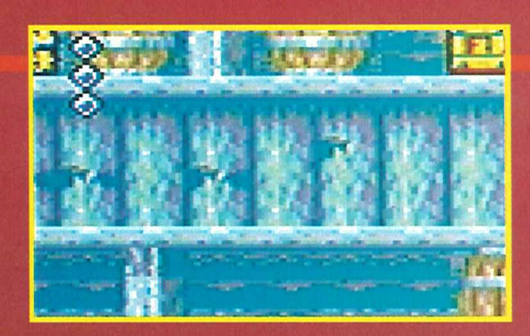
Total — 88
Adictivo como pocos, The Lost Vikings se convertirá en un cartucho imprescindible para los amantes de la estrategia.

Lo Mejor
- El adictivo y original desarrollo.
- Los tres vikingos.
- La opción de tres jugadores simultáneos.

Lo Peor
- Perder un vikingo cuando estás a punto de concluir el nivel.
- No tener el pad de seis botones.

MANGA FILMS S. L. Amigó, 17, bajos - 08021 Barcelona - Tel. (93) 200 49 11 - Fax (93) 200 43 21

LO MÁS NUEVO





Deep Duck trouble (DONALD 2)

SEGA MASTER SYSTEM

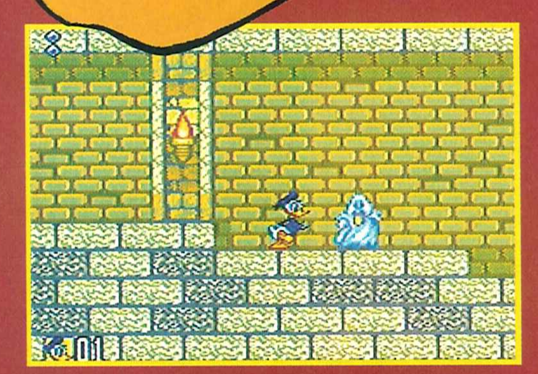
EN BUSCA DEL TESORO

El Pato Donald llegó a su casa realmente enfadado porque los directivos de los estudios de cine para los que trabaja no le querían subir el sueldo. Indignado ante tal atropello a un actor de su talento, decidió descargar su malhumor escoba en mano, y aprovechó para limpiar el desván de su casa.

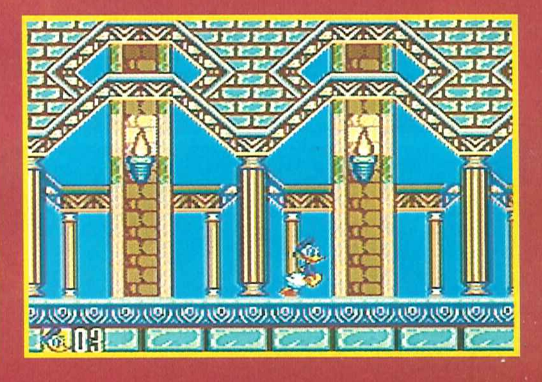
Entre telarañas y montañas de polvo, encontró un milenario pergamino con un enigmático mensaje: "Sólo quien posea la corona del Rey de la Jungla podrá pasar. En el volcán, la joya de fuego tendrás que encontrar. En la isleta, la quilla de un pájaro gigante hará que salga a la luz. En el santuario, el camino correcto será uno entre cien. Y ante la estatua, para completar la misión, primero el enigma tendrás que resolver". Entusiasmado, Donald no dudó en iniciar la búsqueda de lo que prometía ser un fabuloso tesoro con el que sanear su maltrecha economía.

Por supuesto, tú te convertirás en el famoso palmípedo que tratará de atravesar las seis fases que describe el pergamino. Y para lograrlo, por el camino te encontrarás (además de los inevitables enemigos) una serie de bloques de madera que podrás lanzar a la cabeza de tus adversarios o bien romper para hacerte con los items que contienen.

No lo dudes. Pon a prueba tus reflejos y tu habilidad para desafiar a los enemigos más pintorescos, y podrás hallar el tesoro más fabuloso que jamás hayan visto tus ojos.



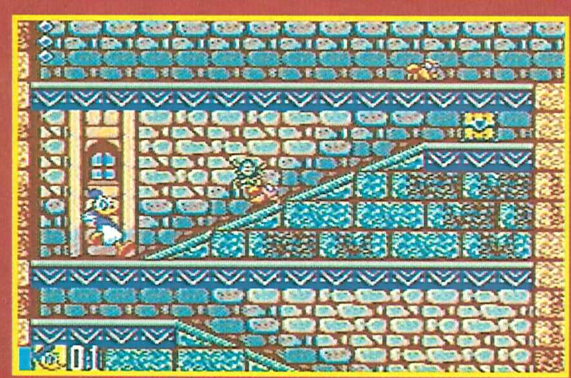




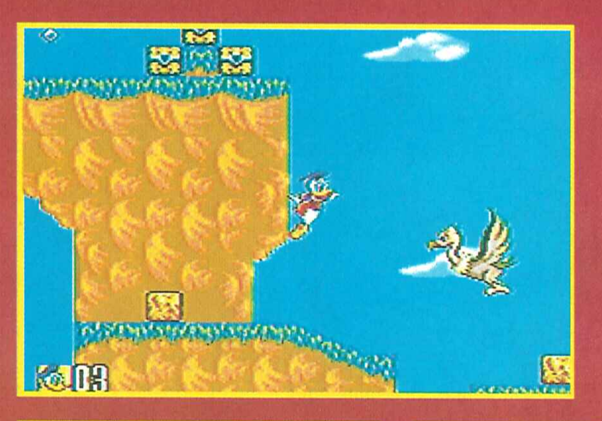








Si te has divertido con Donald en los tebeos y dibujos animados, seguro que querrás acompañarle en esta aventura para la Master.





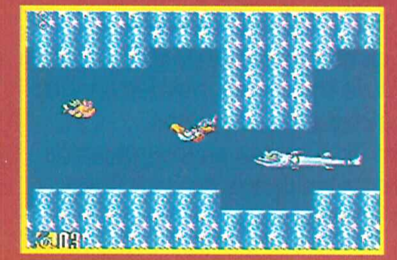








Los bloques no sirven sólo para acabar con tus enemigos. Si miras en su interior, puedes encontrar agradables sorpresas.



Simpatía a raudales

Es extraño el mes que uno de los personajes creados por Walt Disney no visita alguna de las consolas. En esta ocasión, Master System se dispone a recibir a un invitado de excepción. El irascible y entrañable Pato Donald os invita a acompañarle, a lo largo de una aventura de plataformas repleta de acción y del buen hacer que caracteriza a los juegos procedentes de la "factoría de los sueños".

Vamos, que os encontraréis un juego muy cuidado en todos sus aspectos gráficos, que destaca especialmente por las animaciones del protagonista. Como en los dibujos animados, sólo que de vosotros dependerá el rumbo de los acontecimientos.

Cruela de Vil

MASTER SYSTEM



PLATAFORMAS
SEGA
Disney
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Infinitas
Megas: 4

Gráficos — 86
Cada fase se desarrolla en un escenario diferente y las animaciones de Donald son muy, muy buenas.

Música — 75
Las melodías tienen el toque movidillo que requiere el cartucho, pero son simplemente correctas.

Sonido FX — 73
Los aspectos sonoros del juego son escasos y repetitivos. Disparos, saltitos y poco más.

Jugabilidad — 87
De sencillo manejo. Los movimientos del Pato Donald no son nada complicados de realizar.

Adicción — 82
Los aficionados al mundo Disney disfrutarán a rabiar. El resto se encontrará un simple juego de plataformas.

Total — 85
Una delicia visual que conserva todos los toques que han convertido al Pato Donald en uno de los "dibus" más famosos.

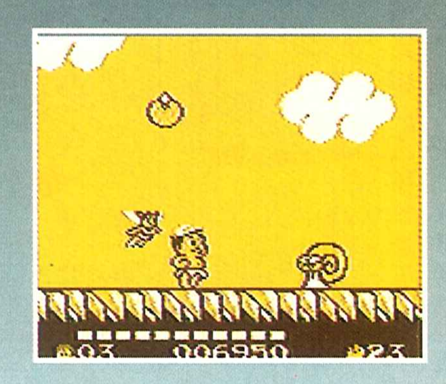
Lo Mejor
- El protagonista, se ha sabido reproducir todo su encanto.
- La calidad gráfica.

Lo Peor
- Se echa de menos un mayor número de fases, ya que no resulta muy difícil llegar al final.

LO MÁS NUEVO

ADVENTURE ISLAND II

POR EL AMOR DE UNA MUJER



NINTENDO GAME BOY

El maquiavélico Dark Cloak no escarmienta. Como recordarás, Master Higgins ya le tuvo que dar una lección, pero él sigue en sus trece. Y puestos a incordiar, no se le ha ocurrido otra cosa que arrancar a Tina de los brazos de Higgins, o lo que es lo mismo en este caso, de tus brazos.

Cegado por la indignación, no te va a quedar más remedio que iniciar lo que promete ser un tortuoso camino, a través de las ocho islas que el "oscurito" ha plagado de sus peligrosos secuaces. Así recorrerás inhóspitos desiertos, las aguas más profundas, frondosos bosques y pantanos de lava, mientras águilas, escorpiones, buitres y demás fauna exótica se empeña en acabar contigo.

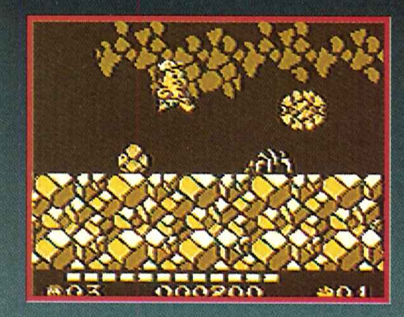
Te preguntarás qué puedes hacer para escapar con vida de todos estos peligros. Pues muy sencillo. Aunque comiences el juego sin nada con que defenderte, a lo largo de tu camino podrás coger sabrosas frutas que aumentarán tu nivel de energía (es fundamental que acapares todas las que puedas, para evitar que tu barra de energía toque fondo).

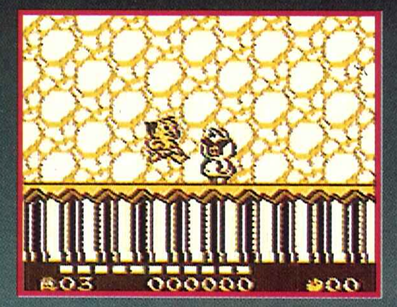
Pero no creas que esto es todo, ya que también encontrarás huevos que al eclosionar te facilitarán un poco la vida. Algunos te transportarán a fases ocultas, otros te proporcionarán armas, y los más valiosos te sorprenderán con el nacimiento de ciertas especies de dinosaurios que, aparte de ser un práctico medio de transporte, pueden servirte para que te enfrentes con más seguridad a tus enemigos.

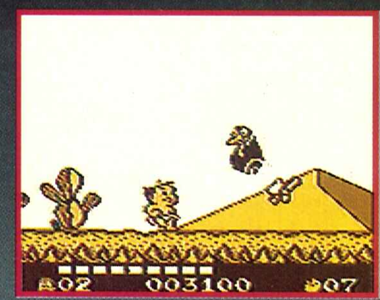
El rescate promete ser complicado. Pero piensa en lo agradecida que va a estar Tina cuando la liberes de las garras de Dark Cloak, y ya verás con qué decisión te lanzas a la aventura.

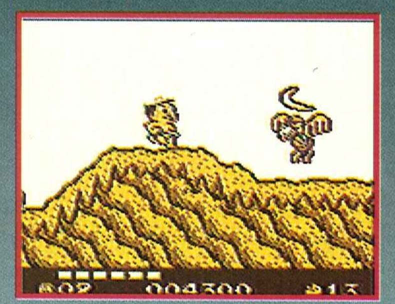


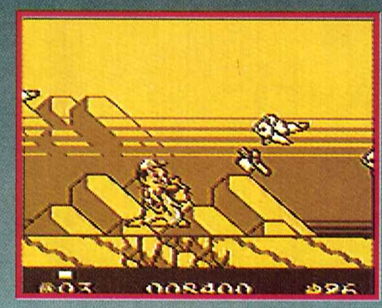


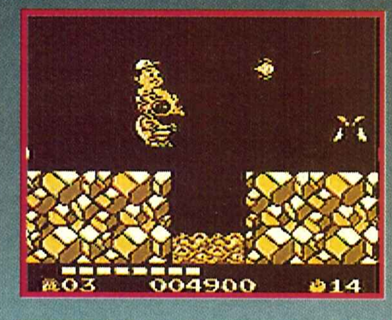



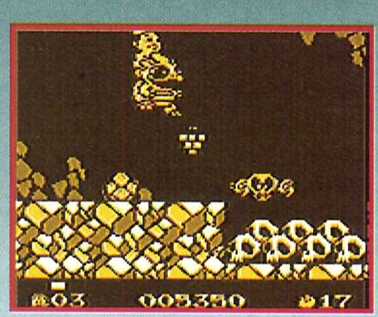


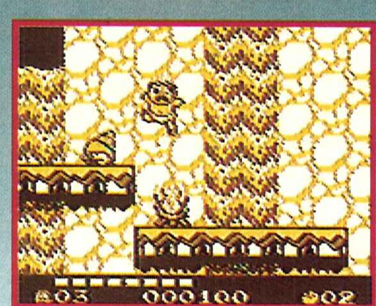


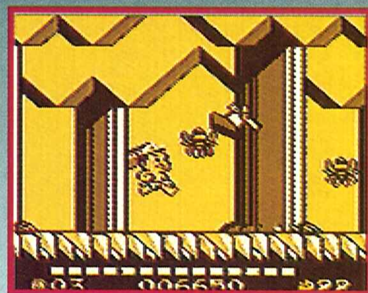










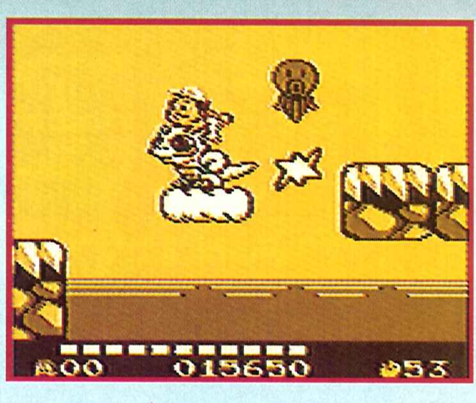


Ayer, hoy y siempre

Uno de los héroes más emblemáticos de la factoría Nintendo, Master Higgins, reaparece en la consola portátil de esta casa para continuar enganchando con sus aventuras. La segunda entrega para Game Boy de «Adventure Island» mantiene el encanto de su versión predecesora, así como sus elevados índices de jugabilidad y adicción sin límites.

Sólo hay una manera de definirlo: un juego con solera, que sacrifica cualquier clase de innovación técnica a cambio de mantener la línea clásica que ha elevado la saga de Master Higgins a la categoría de mito. Como puedes comprobar, un cartucho al que debes prestar mucha, pero que mucha atención.

Cruela de Vil





GAME BOY



ARCADE
HUDSON
Hudson Soft
Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 1

Gráficos — 76
En general, todo el aspecto animado del juego es muy sencillo. Pero eso no quiere decir que sea malo.

Música — 77
Simpáticas, adecuadas y suaves melodías os acompañarán en vuestro recorrido por las islas.

Sonido FX — 74
Los efectos se limitan a simular diferentes tipos de disparos, dependiendo del arma que se emplee.

Jugabilidad — 80
El sencillo control del personaje y la elección de armas o dinosaurios elevan la diversión del juego.

Adicción — 82
La curiosidad por explorar todas las islas y el afán por rescatar a Tina harán que os enganchéis sin remedio.

Total — 79
Nueva entrega de la saga de Higgins, que sin hacer grandes alardes, está tan lograda y entretenida como las anteriores.

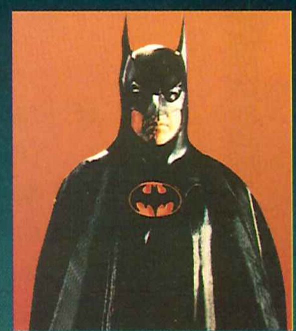
Lo Mejor
- El elevado número de fases y niveles, aunque tampoco nos podemos olvidar de los dinosaurios.

Lo Peor
- Que los enemigos aparezcan de uno en uno.
- Si sois un poco hábiles y aprovecháis los passwords, no os resultará difícil.

Listas de Éxitos

¡Por fin la tenéis aquí! Ya hace unos meses que os venimos comentando las novedades del Mega CD, así que la lista de los diez mejores compactos tenía que estaral caer. Y para gozada de todos sus poseedores, este mes ha sido el definitivo. Como veis, la familia consolera es cada vez más numerosa.

MEGA CD



El primer líder de esta lista tenía que ser un gran personaje. ¿Y qué mejor que un héroe de la talla de Batman? Pero que se ande con cuidado, que los que andan detrás tampoco son mancos.

1	(N)	BATMAN RETURNS
2	(N)	Thunder Hawk
3	(N)	Ecco the Dolphin
4	(N)	Silpheed
5	(N)	Sonic
6	(N)	Final Fight
7	(N)	Chuck Rock
8	(N)	Dune
9	(N)	Lethal Enforce
10	(N)	Jaguar

GAME BOY

A pesar de que se dice quee las tortugas son lentas,. no se puede decir lo mismo de estas fabulosas Tortugas Ninja, que con la velocidadd del rayo han aparecido en la cuarta posición.

1	(R)	LEGEND OF ZELDA
2	(R)	Super Mario Land 2
3	(R)	Top Ranking Tennis
4	(N)	TMHT 3
5	(4)	Asterix
6	(5)	Jurassic Park
7	(6)	Looney Toons
8	(7)	Darwing Duck
9	(N)	Adventure Island 2
10	(R)	Joe & Mac

MASTER SYSTEM



A pesar de que todos sabemos que Sonic es el personaje por excelenccia y que es muy difícil desbancarle, no nos extrañaría que Mowgli y sus amigos lograran quitarle el puesto en poco tiempo. Y es que poco a poco ha subido hasta el segundo puesto.

1	(R)	SONIC CHAOS
2	(3)	Jungle Book
3	(2)	Sonic 2
4	(4)	Land of Illusion
5	(6)	Desert Strike
6	(5)	Street of Rage
7	(9)	Robocop vs Terminator
8	(R)	Cool Spot
9	(7)	Master Kombat
10	(R)	Alien 3

MEGA DRIVE

No ha hecho más que llegar, y el Eternal Champion ya se ha encaramado a la primera posición. Y eso que la lista de Mega Drive ha duplicado su número de componentes. Para conseguirlo, ha tenido que desplazar nada más y nada menos que al mismísimo Street Fighter II. Toda una muestra de que los juegos de lucha, para dicha de todos, se van renovando día a día y cada vez son mejores si cabe.

1	(N)	ETERNAL CHAMPION
2	(1)	Street Fighter II
3	(2)	Aladdin
4	(N)	Toejam & Earl 2
5	(4)	E.A. Soccer
6	(R)	Sonic Spinball
7	(5)	Flashback
8	(N)	Ren Stimpy
9	(N)	Robotnik Bean ...
10	(7)	Robocop vs Terminator
11	(8)	TMHT Tournament
12	(3)	Jurassic Park
13	(9)	Lethal Enforce
14	(10)	Bubsy
15	(N)	Zool
16	(R)	Sonic 2
17	(R)	Jungle Strike
18	(N)	Gauntlet IV
19	(N)	Sensible Soccer
20	(R)	Mortal Kombat

N.E.S

De puntillas han entrado las dos novedades que presenta la lista de N.E.S. de este mes. Pocos, muy pocos cambios para una consola que cada vez parece más anclada.

1	(R)	SUPER MARIO III
2	(R)	The Return of Jocker
3	(3)	Asterix
4	(R)	Star Wars
5	(R)	Robocop 3
6	(R)	Battletoads
7	(8)	Crash Dummies
8	(7)	Shatter Hand
9	(N)	Indy Heat
10	(N)	The Prince of Persia

GAME GEAR

La portátil de Sega parece haberse tomado una etapa de descanso de cara a las Navidades. Pero que no se fíe Sonic, que este Jungle Book tiene visos de convertirse en todo un líder.

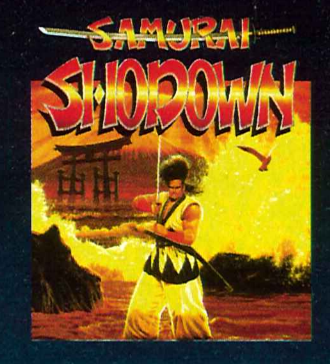
1	(R)	SONIC 2
2	(R)	Jungle Book
3	(R)	Land of Illusion
4	(R)	Star Wars
5	(6)	Ecco the Dolphin
6	(5)	Chuck Rock 2
7	(R)	Robocop vs Terminator
8	(R)	F-1
9	(R)	World Cup Soccer
10	(R)	Road Runer

SUPER NINTENDO

Como veis, también la lista de Super Nintendo se ha visto ampliada en diez puestos más. Pero es que son tantas las novedades que todos los meses aparecen para las consolas de 16 bits, que esta ampliación se hacía inevitable. Quien no parece haberlo notado es Aladdin, que gracias a su alfombra voladora y a su Genio de la lámpara, ha avanzado de golpe y porrazo seis puestos para situarse a la expectativa. Tiene ante sí dos grandes juegos, pero con el tiempo, todo es posible.

1	(R)	S.F.II TURBO
2	(R)	Star Wing
3	(9)	Aladdin
4	(R)	Super Mario All Star
5	(N)	S. Emp. Strikes Back
6	(R)	Batman Returns
7	(N)	Flashback
8	(5)	Jurassic Park
9	(3)	Dragon Ball Z
10	(7)	Alien 3
11	(N)	TMHT Tournament
12	(R)	Tecmo NBA
13	(8)	Mortal Kombat
14	(N)	Sunset Raiders
15	(R)	Battletoads
16	(10)	Bubsy
17	(N)	Bomberman
18	(N)	Sensible Soccer
19	(R)	The Legend of Zelda
20	(N)	Cool Spot

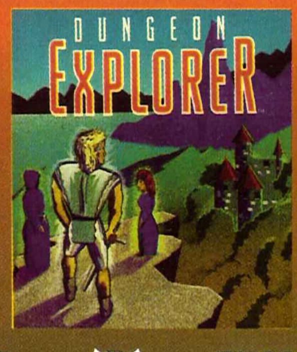
NEO GEO



Tras la tempestad, ha venido la calma a la Neo Geo. El Samurai Shodown ya se ha afirmado en la primera posición, y no está dispuesto a que nadie mueva un sólo dedo a sus espaldas. Cualquiera se atreve.

1	(R)	SAMURAI SHODOWN
2	(R)	Art of Fighting
3	(R)	Fatal Fury 2
4	(R)	Super Side Kicks
5	(R)	World Heroes 2
6	(R)	Trash Rally
7	(R)	Sengoku 2
8	(R)	Ghost Pilots
9	(R)	World Heroes
10	(R)	Three Count Bout

TURBO GRAFX



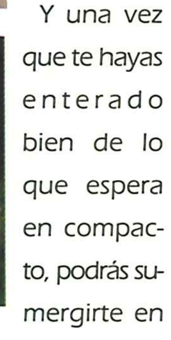
Tampoco pueden estar muy contentos los poseedores de la Turbo, porque cada vez son menos las novedades que aparecen para ella. Y sin novedades, no puede haber cambios.

1	(R)	FINAL MATCH TENNIS
2	(R)	PC Kid 2
3	(R)	Splatter House
4	(R)	Operation Wolf
5	(R)	Bomberman
6	(R)	Dungeon Explorer
7	(R)	New Zealand History
8	(R)	Gradius
9	(R)	Cratermaze
10	(R)	Imposamole


ANIME
VIDEO

¿Mega CD? ¡Una solución quiero!

Este mes hemos cogido por banda al Mega CD -parece que va a ser el Rey de las Fiestas- y le hemos aplicado un tratamiento de shock para saber hasta dónde puede llegar. Para ello nos hemos hecho con los mejores compactos del 94 -nos adelantamos de nuevo al futuro- y los hemos incluido en un súper reportaje en el que avanzamos lo último y lo más fresco sobre este cacharro. Así que si buscabas soluciones para tu Mega CD, pues nada, aquí te damos unas cuantas.



Y una vez que te hayas enterado bien de lo que espera en compacto, podrás sumergirte en nuestras guías de Jurassic Park y Aladdin, que para soluciones definitivas ya estamos nosotros. Y nos encanta saberlo.





Elige lo Mejor
Elige TodoSega

Sólo los



podrán llegar a la siguiente página...

SUPER NINTENDO

- [ ] Legend Of Zelda
- [ ] T.M.H.T. Tournament Fighters
- [ ] Super Empire Strikes Back
- [ ] Axelay
- [ ] Mickey Mouse
- [ ] Super Star Wars
- [ ] Starwing
- [ ] Super Swiv
- [ ] Tiny Toon
- [ ] Addams 2
- [ ] Flashback
- [ ] Jurassic Park
- [ ] Street Fighter II Turbo
- [ ] Sensible Soccer
- [ ] Mario All Stars
- [ ] Bubsy
- [ ] Dragon Ball Z
- [ ] Battletoads
- [ ] Aladdin
- [ ] Batman Returns

M. SYSTEM

- [ ] Global Gladiators
- [ ] Wolfchild
- [ ] Krusty´s Fun House
- [ ] Cool Spot
- [ ] Sonic Chaos
- [ ] Jungle Book
- [ ] Robocop Vs Terminator
- [ ] Desert Strike
- [ ] Ottifants
- [ ] Road Runner

NES

- [ ] Battletoads
- [ ] Maniac Mansion
- [ ] Panic Restaurant
- [ ] Talespin
- [ ] Return Of The Joker
- [ ] Shatter Hand
- [ ] The Jetsons
- [ ] Asterix
- [ ] Robin Hood
- [ ] Prince Of Persia

MEGA DRIVE

- [ ] Toe Jam & Earl 2
- [ ] Ecco The Dolphin
- [ ] Streets Of Rage II
- [ ] Tiny Toon
- [ ] Flashback
- [ ] Jungle Strike
- [ ] Mortal Kombat
- [ ] Bubsy
- [ ] Rocket Night Adventures
- [ ] Chuck Rock 2
- [ ] Jurassic Park
- [ ] Street Fighter II S.C.E.
- [ ] Aladdin
- [ ] Robocop Vs Terminator
- [ ] Tournament Fighters
- [ ] Sonic Spinball
- [ ] E.A. FIFA Soccer
- [ ] Sensible Soccer
- [ ] Lethal Enforces
- [ ] Eternal Champions

MEGA CD

- [ ] Sonic CD
- [ ] Silpheed
- [ ] Batman Returns
- [ ] Ecco The Dolphin
- [ ] Thunderhawk

NEO GEO

- [ ] Samurai Shodown
- [ ] Art of Fighting
- [ ] Fatal Fury 2
- [ ] Super Side Kicks
- [ ] World Heroes 2

PORTÁTILES

GAME BOY

- [ ] Star Wars
- [ ] Turtles 3
- [ ] The Fidgetts
- [ ] Top Rankin Tennis
- [ ] Darkwing Duck
- [ ] Zelda
- [ ] Addams 2
- [ ] The Flinstones
- [ ] Asterix
- [ ] Prince Of Persia

GAME GEAR

- [ ] Shinobi II
- [ ] Battletoads
- [ ] Global Gladiators
- [ ] Land Of Illusion
- [ ] Chuck Rock 2
- [ ] Surf Ninjas
- [ ] Star Wars
- [ ] F-1
- [ ] Cool Spot
- [ ] Jungle Book

Nombre ....Apellidos..
Dirección ....
Localidad ....Provincia........................CP ....
Telf ....Edad..

BASES

1º.Podrán participar en esta votación todos los lectores que envíen su cupón de voto (no valen fotocopias) a :
HOBBY PRESS,S.A.
HOBBY CONSOLAS
Apdo. Correos 400
28100 Alcobendas. Madrid
Indicando en una esquina del sobre:
MEJORES JUEGOS DEL AÑO

2º.Sólo podrán participar en la votación los sobres recibidos con fecha de matasellos de 25 de Diciembre de 1.993 al 1 de Febrero de 1.994.

3º.El escrutinio de los votos se realizará a lo largo del mes de enero y los resultados finales se prepararán el 4 de febrero.

4º.De entre todas las

Los

votaciones recibidas, la redacción de HOBBY CONSOLAS y MICROMANIA elegirá al azar DIEZ cartas que serán premiadas con una MOUNTAIN BIKE cada una. El premio no será en ningún caso canjeable por dinero.

5º.El ámbito territorial de esta promoción es nacional.

6º.Los resultados de este concurso se publicarán en el número de Marzo de la revista.

7º.El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

8º.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por el organizador de esta votación: HOBBY PRESS SA.



Eres un Nº1, chaval. Por eso estás leyendo esto, y por eso te damos la oportunidad de elegir el Nº1, el mejor cartucho de entre todos los publicados durante este año. Ahora más que nunca confiamos en tu criterio y te retamos a opinar. A decidir. Así que no lo dudes, hazte oir, participa y no dejes escapar la oportunidad de encumbrar ese juego que tanto te gusta. El prestigio y 10 bicis están en juego.

Mejores Del 93

CÓMO VOTAR

El mecanismo de esta votación es muy sencillo, pero requiere que seáis legales para que todo salga bien. Como véis, os hemos propuesto una serie de finalistas para cada consola.

Se trata de que marquéis con una cruz el juego que más os guste PARA LA CONSOLA O CONSOLAS QUE TENGÁIS.

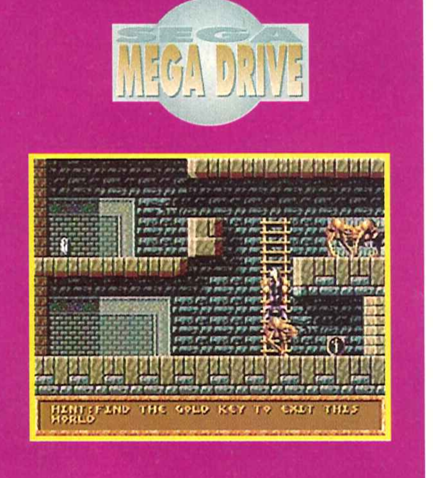
Por ejemplo, si tenéis una MegaDrive, debéis elegir sólo un juego de entre los que aparecen en la casilla de Mega Drive, pero si tenéis además una Game Boy, podréis votar también en el apartado de Game Boy.

Así que no hagáis trampas, votad sólo a los juegos que conozcáis de las consolas que tengáis.

¡¡¡Consigue tu Mountain Bike!!!!

LASERS

GODS



Algunos passwords para salir del apuro y, de paso, jugar a ser dioses con más garantías que antes:

NIVEL 1: NASHWAN
NIVEL 2: COYOTE
NIVEL 3: FOXX

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS



Espera hasta que el logo de Tradewest aparezca y la pantalla del título empiece a subir, y pulsa A, B y ABAJO. Sin soltar nada, aprieta START y deberás ser recompensado con 5 vidas y otras tantas continuaciones.



STREET FIGHTER II TURBO

Por si acaso no lo sabíais, Vega está capacitado para hacer un doble salto hacia atrás, que además de no venir en las instrucciones, alucinará a más de uno. ¿Cómo se hace? En el modo turbo, presionad tres botones de puñetazo simultáneamente. Y en el modo normal, hacia atrás dos veces en el control pad.

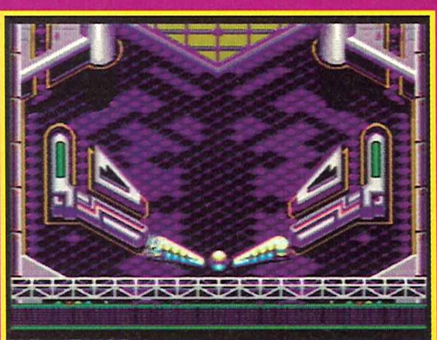
Pero aquí no se acaban los trucos para este juegazo. Probad ahora éste, que es el más espectacular que hemos encontrado. Cuando aparezca el logo de Street Fighter II en pantalla -con fondo negro-, haced rápidamente el siguiente movimiento: Abajo, R, arriba, L, Y, B en el pad del segundo jugador. ¿Hecho? Bueno, pues si todo ha salido bien, oiréis un chirrido maquinero, justo en el momento en que el logo de TURBO aparece en pantalla. Ese chirrido indicará que disponéis de 10 estrellas para hacer del modo turbo una auténtica locura.



CRUE BALL

Todos los juegos de Pinball tienen su encanto, ya que nos tientan a desafiar la ley de la gravedad. Y especialmente si es, como en este caso, a ritmo de Motley Crue. Pero mucho más grave es que no empecemos ya con el truco (chiste malo, ya lo sé). Mientras estéis escuchando la canción del nivel 6 en el sound test, debéis pulsar A, C, A, B y START. Una vez hecho esto, podréis avanzar de nivel con sólo pulsar B y ARRIBA cuando el juego haya comenzado.







& PHASERS

GLOBAL GLADIATORS

Al igual que en la Mega, la Master también tiene derecho a su truco de elegir fase en este juego ecológico: En el menú de opciones, escoge la segunda, y entonces mueve el Pad de esta forma: **IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA, IQUIERDA y DERECHA.**



MICRO MACHINES

Para el juego en el hueco que hay dentro de la última esquina de la carrera número 5, y sólo necesitarás cruzar la línea para ganar la carrera. Un truco muy raro, que parece un error de programación.

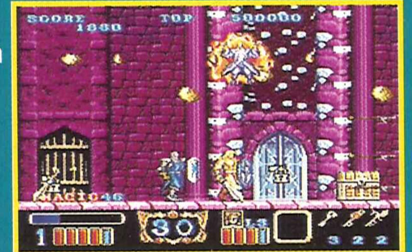
NINTENDO N.E.S

MAGIC SWORD

Vé a la pantalla de opciones y presiona "EXIT" en el menú con el control pad del primer jugador. Ahora, haz L, R y START en el pad del segundo jugador, y accederás a un significativo menú donde podrás elegir nivel.







STREETS OF RAGE II

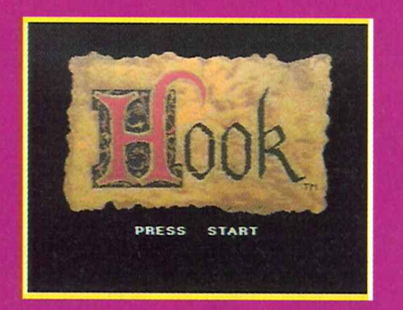
Para jugar acompañado y, por aquello de no regañar, hacerlo con el mismo personaje, seguid estas simples normas. En la pantalla del título, presionad botón B y derecha en el mando del primer jugador, y botón A e izquierda en el mando del segundo. No soltéis los botones y presionad botón C en el mando del segundo jugador.



LASERS

HOOK

Truco para conseguir 99 vidas: en las cavernas del nivel 5, déjate caer hasta el fondo, anda a la derecha esquivando tanto a serpientes como a vampiros, y nada bajo las rocas, donde encontrarás un icono que te dará 3 vidas. Luego déjate matar y vuelve a hacer lo mismo. Repitiendo el proceso muchas veces, conseguirás hasta el tope de 99 vidas.

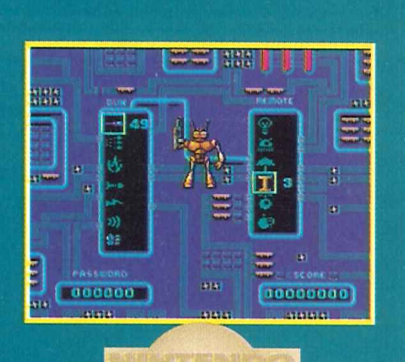






BOB

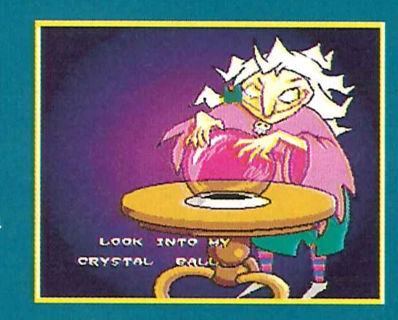
Bien, muchachos. Como sabemos que un truco de inmunidad puede acabar con la gracia de este juego de un plumazo, os deberéis conformar con este otro truco para conseguir todas las armas posibles y nueve remontes. Para ello, sólo deberéis introducir el código 196420 en la pantalla de continuación. Cuando os comunique que la clave no es válida, no debéis preocuparos, ya que al comenzar una nueva partida tendréis todo el armamento que necesitéis.





ADDAMS 2

Atento a este truco tan marchoso, que sólo podrás ejecutar si tienes un mando con "multifire". ¿Es tu caso? Pues toma nota. Primero, coloca en "autofire" los botones L y R. Comienza a jugar, y cuando saltes contra una pared presiona los botones L -para pegarte como una lapa a la pared izquierda- y R -para hacer lo mismo con la pared de la derecha-. Y si después de todo eso vuelves a saltar en el aire, ¡sorpresa morrocotuda!



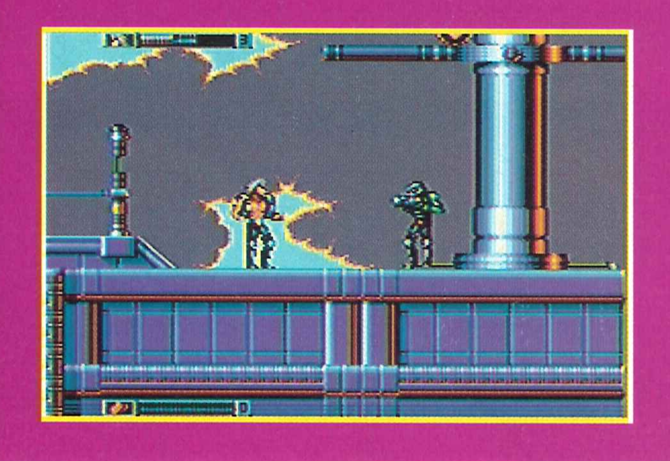




WOLFCHILD

Para empezar en cualquiera de los cinco niveles que posee este juego de hombres lobo, basta con que utilices este sencillo password, y ¡a jugar!
El código es: J8TPR





& PHASERS



LUCKY DIME CAPER

Cuando pierdas tu última vida y aparezca la pantalla de continuación, pulsa ABAJO y el botón 1 a la vez. Continuarás el juego en el nivel en que perdiste la vida, y sin más jugarás con las indescriptiblemente deseadas vidas infinitas.

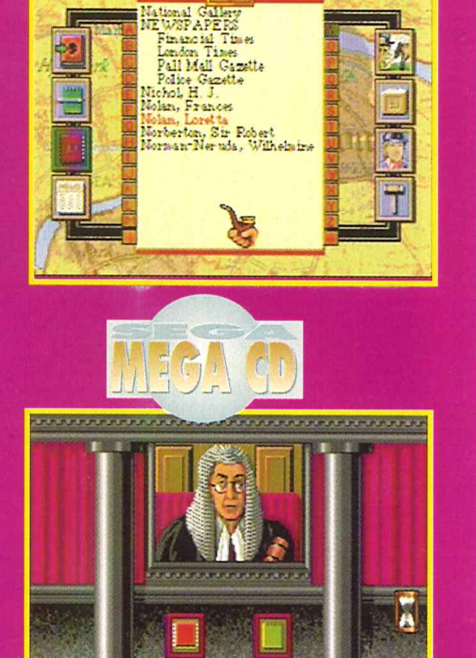


ROBOCOP 2

Un tuco bestial: para ver el final del juego sin ni siquiera jugar una partida, haced esto: cuando la pantalla del título aparezca, pulsa

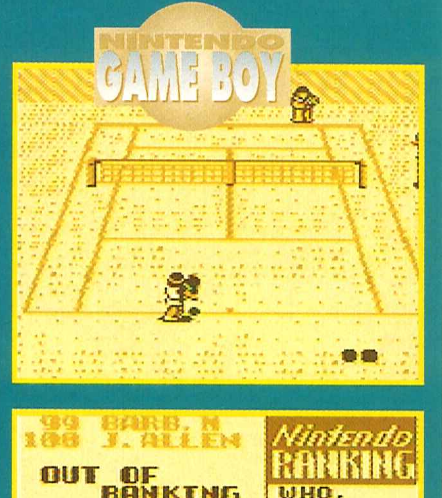
LASERS & PHASERS

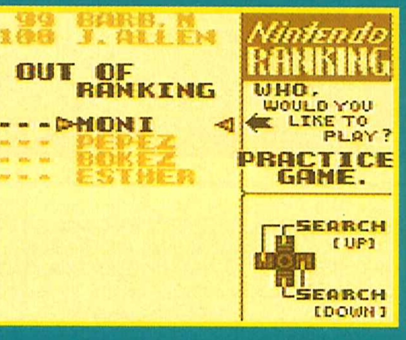
SHERLOCK HOLMES



Esto no es un truco, es la solución final del CD. Y por lo tanto, sólo debéis seguir leyendo si estáis lo suficientemente desesperados como para saber finalmente quiénes son los culpables.
Y son estos:
Tin soldier: Pierre Arreau.
Mummy´s Curse: Phillip Travis.
Mystified Murderess: Loretta Nolen.

TOP RANKING TENNIS





Este juego tiene una ventaja que os pasamos a contar. Cuando pierdas un match, si apagas la consola antes de que el juego vuelva al menú principal, puedes luego reanudar la partida sin que desciendas en el ranking. Y todo gracias a la pila que lleva internamente el cartucho.

RAD RACER

Pues bien. Otro sabroso truquillo de esos que sirven para escoger fase, digo circuito...
Una vez que elijas tu coche, pulsa el botón B tantas veces como circuitos quieras saltarte. Luego, cuando vayas a elegir la pista, pulsa ARRIBA y DERECHA en el control pad. Pulsa START... y a ganar todas las carreras.



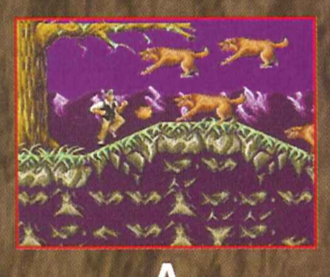


MORTAL KOMBAT

Pulsa 1, 2 y gira el pad en el sentido de las manecillas del reloj en la pantalla del mensaje, hasta que aparezca la frase “NOW INTERING KOMBAT”. Tras esto, podrás elegir personaje y jugar como de costumbre, con la salvedad de que estarás inmerso en el modo Gore y la ficción superará a la propia realidad.



está furioso...


A


B


C

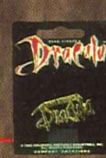


D

...porque algún "caza-vampiros" ha conseguido falsificar varias pantallas de su juego. Tan sólo ha quedado una original. Descúbrela y gana estos escalofriantes premios.













1er PREMIO
Gorra, Taza, Pin y Cartucho Drácula Megadrive

2º PREMIO
Taza y Pin

BASES

1. - Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que envien el cupón (no valen fotocopias), con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS.S.A.
Revista HOBBY CONSOLAS
Apdo. 400
28100 Alcobendas (Madrid)

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO DRÁCULA-

2. -. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 27 de Diciembre de 1.993 al 25 de Enero de 1.994.

3. -. El sorteo se celebrará en Madrid, el día 3 de Febrero de 1.994. y los ganadores se publicarán en el número de Marzo de Hobby Consolas.

4.- De entre todas las cartas recibidas se extraerán seis cartas que serán premiadas con 1 Cartucho de Drácula para consola Megadrive, una Taza, dos Pines y una gorra de Drácula. Y otras cuarenta cartas que serán premiadas con una taza y dos pines de Drácula cada una. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

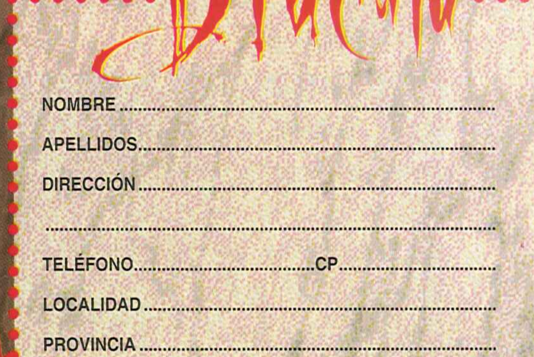
5. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6. -. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de dicho sorteo.



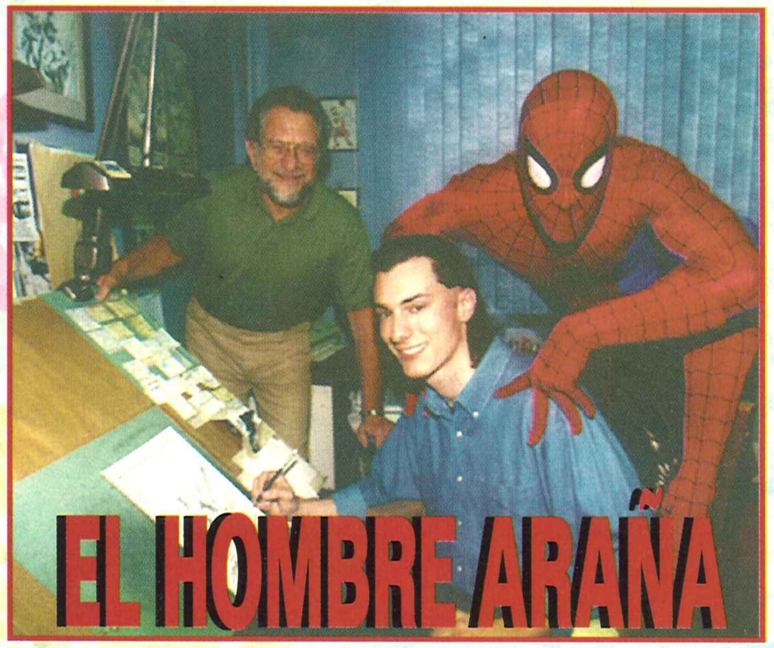





Concurso Dracula

NOMBRE ....
APELLIDOS...
DIRECCIÓN ....
....
TELÉFONO.................................CP...........................
LOCALIDAD ....
PROVINCIA ....
LA PANTALLA VERDADERA ES LA LETRA....................





EL HOMBRE ARAÑA

Spiderman es tan celoso de su buena fama, que no ha perdido detalle durante la programación del juego que lleva su nombre. Ha perseguido al programador día y noche vigilando cada uno de los bocetos. No sabemos qué va a pasar con el juego, porque al final el pobre programador ha terminado en el siquiátrico...

El Dibujo del Mes

Pablo Nadal (Huesca) ha tenido la amabilidad de demostrarnos sus dotes de artista, con este dibujito que no vamos a llamar original, pero sí simpaticón y picaruelo, ¿no creéis? Aparte de recrear un bonito paisaje, fijaos en la cara de satisfacción de Sonic tras recibir el besito de su bella puercoespina. No es para menos.



LA MASCOTA DEL MES



No es que este dibujito de **Aritz Jauregui** sea una mascota, pero es el único recordatorio navideño que hemos recibido a estas alturas. Y estaréis de acuerdo conmigo en que estos tres personajillos son las mascotas ideales para esta fechas.

LA CONTRALISTA

CONSOLA	ÚLTIMO	PENÚLTIMO	ANTEPENÚLTIMO
S. NINTENDO	G-Loc	Alex Kid II.	Wimbledon T.
NINTENDO	Top Gun.	G 5.000	Darkman
GAME BOY	Top Gun.	T Gun II	World Cup
MEGA DRIVE	Strider 2	K. Of The Monster	Alien Storm
M. SYSTEM	W. Tennis	G-loc	California G.
GAME GEAR	Kick-Out	Woody Pop	Columns

Colaboradores

Han realizado la contralista de este mes:
Miguel López Rubio (Sevilla)
David López Moreno (Madrid).
Román Martínez (Toledo).
Alberto Peiró Casas (Granada).
Fco. Javier Santisteban (Madrid)

El descanso de la ardilla



Mr Nutz ha dejado las costumbres de sus congéneres de lado, y en lugar de ir al parque a saltar de rama en rama, ahora se dedica a cultivar su cerebro leyendo plácidamente el periódico al sol. Y es que después de enfrentarse al mismísimo Yeti, ya nada es lo mismo.

LOS VISITANTES



Marshal, nuestro corresponsal en USA, no perdió la oportunidad de ir a la presentación del Super S.F.2. Lo malo es que le gustó tanto la relaciones públicas, que todavía esperamos su crónica.

PROTAGONISTA TÚ



José María Hidalgo (Málaga) siempre había deseado vivir una aventura cibernética. Y como lo que más nos gusta es poneros las cosas fáciles, le hemos convertido en Probotector para que se divierta a su aire. .

EL SENSOR

MOLA

- Las series de dibujos animados de Mario.
- El programa "Bit a Bit".
- Super Mario All Star.
- La llegada de Flashback y Dragon Ball a Super Nintendo.
- El mogollón de páginas de Hobby Consolas.
- La ducha de novedades para las fiestas.
- Que por fin salgan juegos, y encima buenos, para Master.
- Los anuncios de Sega: son graciosísimos.
- Poder participar en esta revista.
- Los videos de Hobby Consolas.
- El Eternal Champion de Mega Drive.
- Que la revista tenga tantas secciones.
- Que haya tantos concursos.

NI FU NI FA-

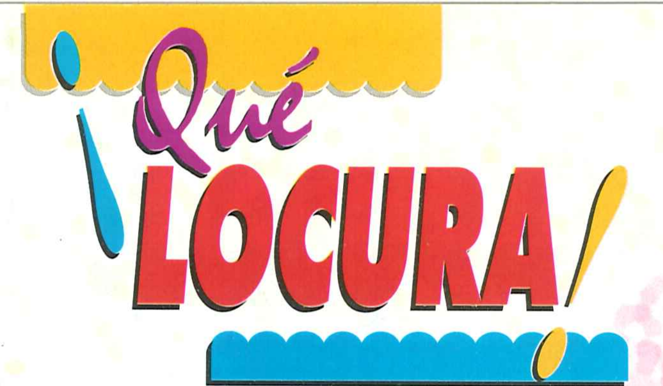
- Algunos juegos del Mega CD, que tienen una calidad...
- Lo facilones que son algunos juegos.
- Las otras revistas de videojuegos.
- Que se hagan alusiones un poco (-) en la publicidad.
- Que no haya novedades para Menacer ni Scope.

NO MOLA

- La Sección "Big in Japan": como te pone los dientes largos...
- La escasez de juegos de lucha en las consolas de 8 bits.
- Que "From Consolandia" no aparezca siempre.
- El olvido que ha caído sobre la Lynx y sobre la Turbo Grafx.
- Que haya juegos que tarden un montón en salir a la calle despues de que los hayáis comentado.
- Tener que esperar otro mes para leer Hobby Consolas.
- No saber cuál es vuestra cara de verdad.
- Que siga habiendo cosas que no molen.
- El precio de los cartuchos.
- El abusivo precio del Mega CD.
- Lo poco que duran las pilas de Game Gear.

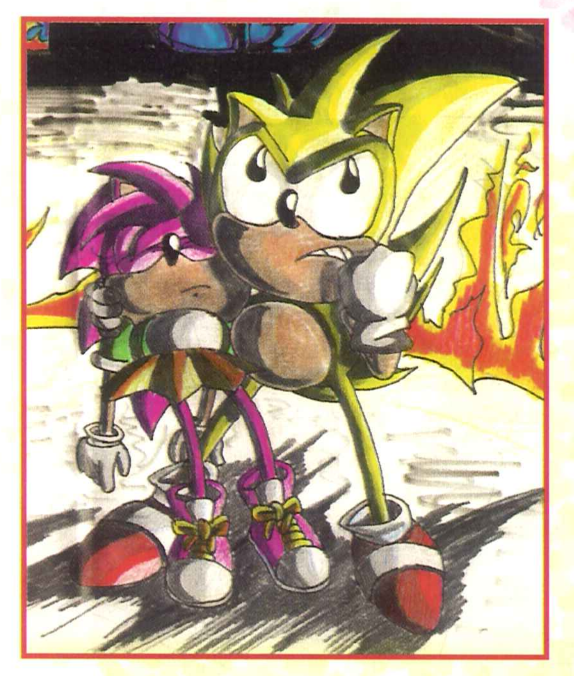
Han colaborado en este Sensor:

David López Moreno (Madrid).
Juan Benítez (Gerona).
Juan López (Alicante).
José Antonio Insua (Pontevedra).
José Cruz Clemente (Vizcaya).
Nicolás Alcubia (Baleares).
Daniel Masó (Gerona).

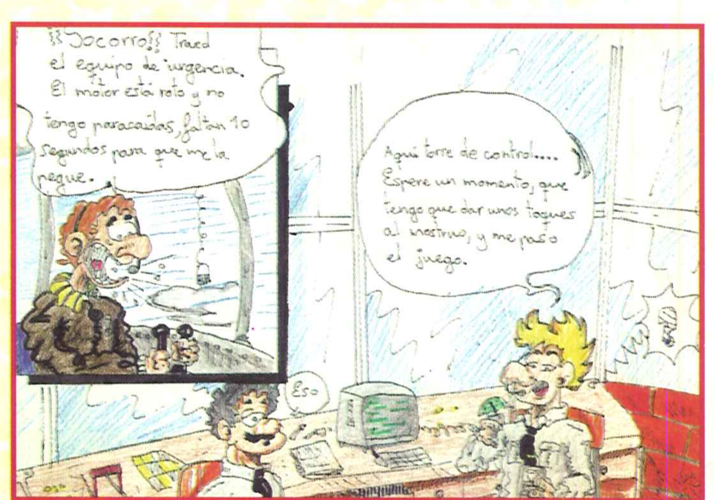


NO, DHALSIM. CUANDO TE DIJERON QUE EN ESTE COMBATE TENDRÍAS QUE LUCHAR CONTRA TU SOMBRA, NO SE REFERÍAN A ESO, HOMBRE.

Hay algunos que aún no tienen muy claro qué es eso de pegarse hasta con su "sombra". Fco Javier Álvarez (Sevilla).



No hay duda de que éste es uno de los momentos más drámaticos en la vida de Sonic y de Carlos Calvo (Palencia).



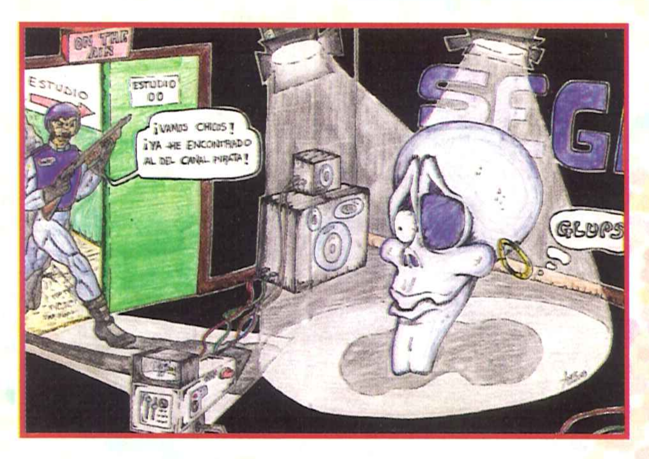
Esto es lo que ocurre cuando el piloto no ha practicado con un buen simulador y en la torre de control se flipa con la G.B. Raúl Andrés (Vizcaya).



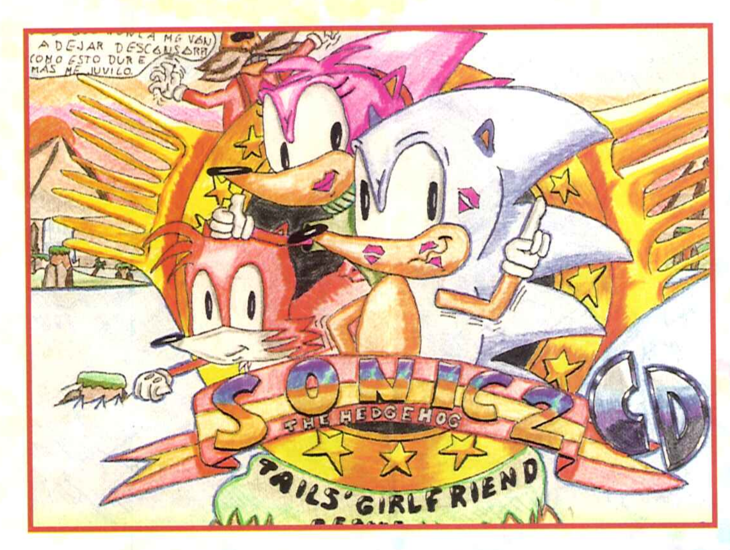
Hay algunos exagerados que no pueden soportar la pérdida de su querida consola, aunque se esfuercen en disimularlo.



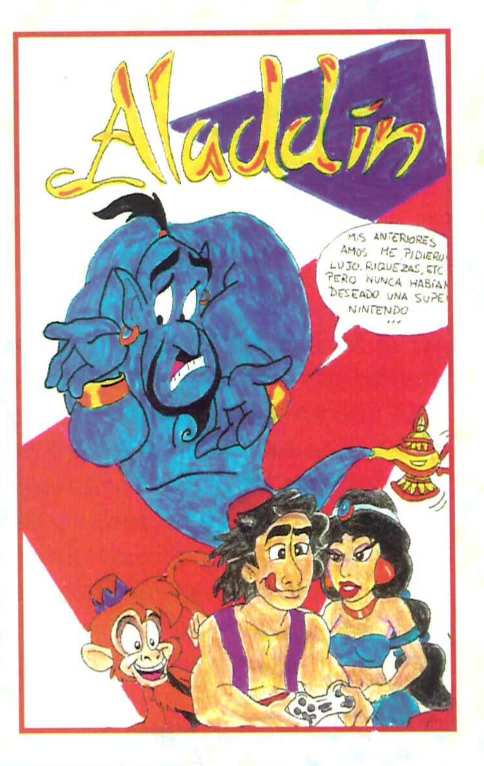
¿Qué os parece el ejemplo que da Mario dejando solo ante el peligro a su querido hermano Luigi? José María Hernández (Barcelona).



Amir Amini (Vizcaya) está deseando que le recordemos a Iván, Víctor, Luis y a todo el que se sienta aludido, que la piratería es delito. Pues oye, si es por una causa tan buena como ésa, ahora mismito te hacemos ese favor.



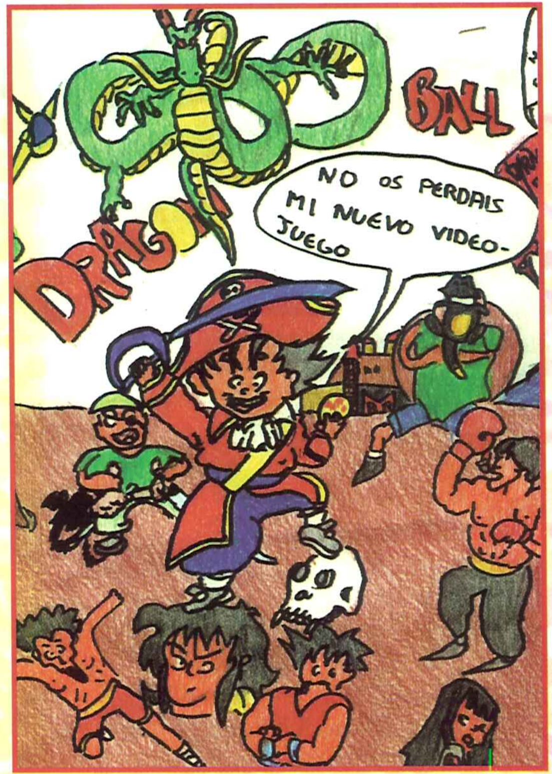
La nueva aventura de Sonic permite tres jugadores: las novias también tienen derecho, o eso opina **Alejandro Díaz** (Jaén).



El genio más genial está alucinado con la petición de sus nuevos amos. ¡Una consola! **Roberto González** (Vizcaya).



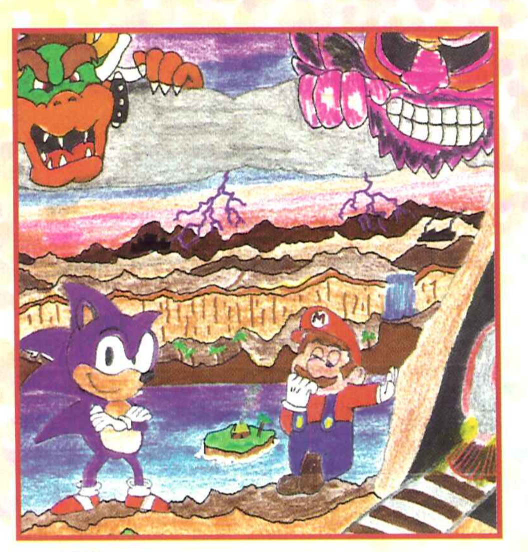
Julián Iglesias ha descubierto que para ahorrar, aquí se manda a los transportistas sin camión. No sé cómo llega a tiempo la revista...



Javier Agulló, un chaval de sólo 10 años de edad, está deseando que Goku sea el héroe principal de una nueva aventura. ¿Alguien más secunda la moción?

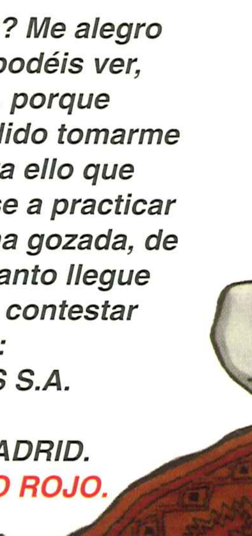


Robotnik se ha buscado ayuda para derrotar a Sonic. Pero tanto nosotros como **Miguel González** (Vizcaya) pensamos que se ha pasado.



Mario y Sonic se han unido para poner las cosas difíciles a los malos malísimos, y divertir a los grandes jugones como **Miguel Sancho Nadal** (Madrid).





¿Qué tal amigos? ¿De vacaciones, eh? Me alegro mucho por vosotros. Además, como podéis ver, esta vez yo tampoco puedo quejarme, porque aprovechando las Navidades he decidido tomarme una semana de relax. Y qué mejor para ello que ponerse un kimono ligerito y dedicarse a practicar las técnicas de relajación hindues. Una gozada, de verdad. Pero no temáis, porque en cuanto llegue el nuevo año, me pondré como loco a contestar vuestras cartas. Así que escribidme a:
HOBBY CONSOLAS. HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID.
indicando en una esquina: TELÉFONO ROJO.



La dificultad de Jurassic

Hola Yen, soy un gijonés que tiene una Game Boy, una Mega Drive y unas dudas: **1-** ¿Qué dificultad tiene el Jurassic Park de Mega Drive? ¿Y de Game Boy?
2- ¿Saldrá el Pop'n Twin Bee para Mega Drive?
3- ¿Habrá un Empire Strike Back para Game Boy?
4- ¿Es buena idea comprar el Street Figther II de Mega Drive sin tener el mando de seis botones?

El Consolega Atómico (Gijón).

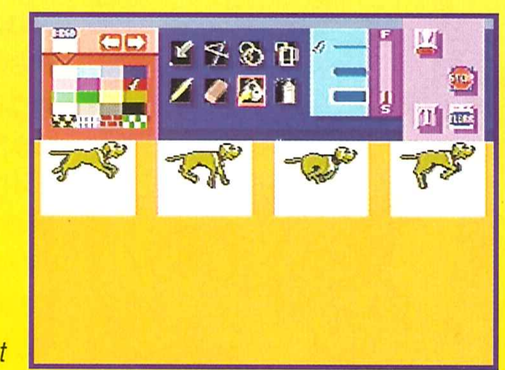
1- *Los dos juegos son totalmente distintos. Aclarado esto, paso a contestarte. El Jurassic de Mega Drive, aunque difícil, es un poco corto y los passwords te pueden llevar con demasiada facilidad hasta el final. Eso sí, tienes la posibilidad de jugar tanto con el Dr. Grant como con el velocirraptor. El Jurassic de Game Boy es todo un reto a tu habilidad, te plantea dos problemas principales: los enemigos y el mapeado. Es sin duda un juego difícil.*
2- *Te garantizo que no saldrá antes del 95. Después...*
3- *No sé si contestarte de mala manera o directamente remitirte al número 21 de la revista.*
4- *Comprar ese genial cartucho es una buena idea siempre. Puede jugar bastante bien con el pad de tres botones, no es tan cómodo como con el de seis, pero...*



Rimas consoleras

Hola Yen, como quería ser distinto y original te saludo con un hola y un ¿Qué tal estás?
Te escribo con esta rima y con mucha sinceridad al decirte enhorabuena por la mejor revista que hay en consolas y tu sección en particular.
Bueno, dejo ya de rimar y me limito a preguntar. **1-** Tengo el Flashback y quisiera comprame otro juego bueno, ¿Cuál me aconsejas: Aladdin, Jurassic Park, Sonic Spinball o el juego portátil Barcode battler? **2-** ¿En qué consiste el juego Art Alive? **3-** ¿Cuál es el mejor juego de golf, coches, arcade...?
Antonio Herrero (Segovia).

1-*Por este orden, Aladdin, Jurassic Park y Sonic Spinball. El Barcode Battle es una cuestión distinta, ya que no es un juego sino una máquina diferente. Mi opinión es que es demasiado caro y que es un tipo de juego que no sé hasta que punto puede atraerte.*
2- *Es un juego de dibujo estilo Mario Paint, aunque algo más pobre de opciones. Se pueden hacer buenos dibujos gracias a sus herramientas.*
3-*PGA Tour Golf, F-1, S.F.II, Aladdin, Flashback, The Lost Vikings.*



Concurso rapero

ToeJam & Earl

tienen ganas de marcha y te retan a que crees tu propio RAP consolero

bases del concurso

1. - Podrán participar en el sorteo, todos los lectores que envíen el cupón (no valen fotocopias) junto con el trabajo que presentan a concurso: en vídeo o en cassette (como prefieras) a:

HOBBY PRESS,S.A.
Revista HOBBY CONSOLAS
Apdo. de Correos 400
28100 Alcobendas (Madrid)

Indica en una esquina del sobre: CONCURSO TOE JAM & EARL.

2. -. Serán válidas las cartas con fecha de matasellos comprendida entre el 27 de diciembre de 1.993 y el 25 de enero de 1.994.

3. -. Los ganadores se elegirán el 3 de Febrero de 1.994. y se publicarán en el número de Marzo de Hobby Consolas.

4.- De entre todas las cartas recibidas se elegirán dos ganadores, uno al mejor trabajo presentado en cinta de vídeo y otro el mejor trabajo en cinta cassette, ambos trabajos serán premiados con una mini cadena Solac Micro Hi-Fi (Compac Disc, Radio Cassette y Ecualizador) y un CD del último trabajo de US3 (Hand on the Torch) cada una. Otras trece cartas serán premiadas, así mismo, con un CD de US3 cada una. El premio no será en ningún caso canjeable por dinero.

5. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6. -. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores de dicho sorteo.

Así que ponte en marcha aprovechando las vacaciones y crea tu propio rap. Júntate con un par de amiguetes y échale imaginación. El rap puede ser lo largo o corto que quieras, en chino, castellano o japonés, pero eso sí: deberás mencionar las siguientes palabras clave: TOE JAM, EARL, SEGA y HOBBY CONSOLAS.

Se admiten los raps en cintas de música o en cintas de vídeo. Y una última cosa, envíanos también la letra del rap por escrito. ¿Entendido? ¡Pues, ponte las pilas!

Además tu ritmo rapero se premiará con ...



2 atómicas minicadenas (CD, cassette y ecualizador) y 15 CDs con la música más rapera del momento



HOBBY CONSOLAS

SEGA

cupón de participación

Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección: ....

Localidad: ....

Provincia: ....

C.P.: ....
Telf.: ....
Edad: ....

AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS 'N' GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II, SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL '92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II, STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL, ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

GUÍA OFICIAL
SEGA
· MEGA DRIVE ·
Trucos y ayudas
▸ Una guía para disfrutar a tope de los mejores juegos de Sega
▸ Cientos de claves para jugar con ventaja
▸ Más de 500 pantallas a todo color
▸ Desvelamos todos los secretos
▸ 50 megajuegos de Sega
OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY

Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passswords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco, ¡¡PÍDENOSLO!!

SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

Nombre y Apellidos:..
Dirección:..
Localidad:........................ Provincia:....................
Código Postal:....................Teléfono:....................

❑ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.
❑ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.
❑ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.
❑ VISA ❑ AMERICAN EXPRESS

HC Número _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Fecha de caducidad: ______________

PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL TELÉFONO: (91) 654 61 64 ó ENVIAD EL CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4 San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid



P.V.P. 1.500 pts.
(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

Más juegos para NES

Hola Yen. Un saludo a ti y a todo el equipo de Hobby Consolas. Tengo una NES y me gustaría que me aclararas algunas dudas. **1-** ¿Por qué no ha salido el Mortal Kombat para NES?

2- ¿Va a salir un CD para Super NES o una nueva consola más avanzada?

3- Dime juegos buenos para NES que no sean los Mario, Star Wars, Battletoads ni Robocop 3? **4-** ¿Sabes algo de alguna aventura nueva de Zelda en NES o Super NES? **5-** ¿Me puedes decir juegos de rol-aventura para NES que no sean los Zeldas?

Alvaro Seller (Granada).

1- ¿Por qué las ranas no tienes pelo? ¿Por qué se extinguieron los dinosaurios? ¿Por qué me haces preguntas que no tienen respuesta?

2- Todo parece indicar que le proyecto del CD Rom se ha aparcado para volcarse en el perfeccionamiento de nuevos chips para la Super Nintendo y para hacer, como tú dices, una nueva consola de 64 bits. ¿Cómo será? ¿Cuándo?...

3- Batman Return, Jurassic Park, Asterix.

4- No.

5- Battle of Olympus, Faxanadu, Robin Hood.



¿Juegos para Mega Drive?

Hola Yen, ¿qué tal? Seguro que bien. Tengo algunas dudas que quiero que me aclares. **1-** ¿Van a sacar Super Star Wars o Super Empire Strike back para Mega Drive o Mega CD? **2-** ¿Cuál de estos juegos me recomiendas: Bubsy, Aladdin o Asterix? **3-** ¿Cuál de estos juegos de fútbol es el mejor: Super Kick Off o E.A. Soccer?

Juan Carlos Navarro (Sevilla).

Por tus preguntas sospecho que tienes una Mega Drive. La próxima vez haz el favor de concretar.

1- Está en proyecto una versión Star Wars para Mega Drive, pero no te puedo decir si será como el de Super Nintendo, totalmente distinto, mejor o peor.

2- Me quedo con Aladdin y, luego, Bubsy.

3- El E.A. Soccer será capz de ponerte los pelos de punta: es el mejor juego de fútbol que podrás encontrar en mucho tiempo.



Recomendaciones

Hola Yen, soy un gran seguidorde la esta revista. Tengo algunas preguntillas que hacerte sobre NES y Game Boy. **1-** ¿Por qué no sale el Street Figther II en Game Boy y, sin embargo, sí sale el Mortal Kombat? **2-** ¿Qué juegos de estos me recomiendas: Jurassic Park, Mortal Kombat, The Blues Brothers o Track and Field? **3-** Dime algunas novedades para NES y Game Boy.

Manolo Campos (Madrid)



1- Agradezco que no haya salido por el momento el S.F II para Game Boy si es que iba a resultar igual que el Mortal Kombat. Se perdería todo su encanto.

2- Jurassic Park, una aventura larga y difícil. The Blues Brothers, plataformas con ritmo. Track and Field, el sabor de los juegos olímpicos y Mortal Kombat.

3- Para NES tienes tres grandes títulos: Indy Heat, George Foreman y The Prince of Persia. Para Game Boy: Megaman IV, Tiny Toons 2 y Batman Animates Series, los tres de Konami.

Sólo lucha

Hola Yen, tengo una Mega Drive y una Master System y un montón de preguntas que hacerte: **1-** ¿Qué juegos de lucha van a sacar para Mega Drive?.

2- ¿Qué tal están Mortal Kombat de Mega Drive y de Master? **3-** ¿Se pueden hacer juegos de lucha para Mega CD de la calidad de los de neo Geo?.

Oscar Abella (León).



1- Pues para abrir boca tienes ya mismo el excelente Eternal Champions. Para un poco más adelante (94), podrás disfrutar del Fatal Fury 2 y Art of Figthing.

2- Muy buenos juegos los dos, aunque, como es lógico la palma se la lleva el de Mega Drive. Salvando el peliagudo escollo de la sangre, es uno de los mejores juegos de lucha con los que puedes regalar a tu consola.

3- La misma Mega Drive, sin apoyo de CD, cuenta entre sus mejores cartuchos con una conversión de Neo Geo de gran calidad. Me refiero al Fatal Fury que, como ya sabrás, mantiene fielmente golpes y enemigos. La Neo Geo no tiene ciertas limitaciones que impone la Mega Drive al CD, por ejemplo, el color. Es difícil saber ahora si las compañías se van a decidir a entrar de lleno en el tema de los juegos de lucha y el mega CD. Por el momento el único arcade de este tipo que se está preparando es el Mortal Kombat y todavía no sé hasta que punto aprovechará la memoria del CD.

¡Viva la NES!

Hola Robo-Yen. Soy un consolega de Mondragón-city que tiene, como todos, un montón de dudas que espero me resuelvas..

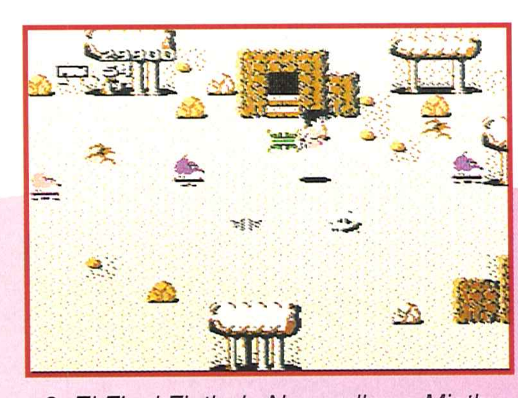
1- ¿Va a salir algún juego de lucha tipo el Street Figther II para mi NES? **2-** ¿Se parecen en algo el Final Figth de la Super al de la NES? **3-** ¿Qué tal el Dragón Ball Z para NES?.

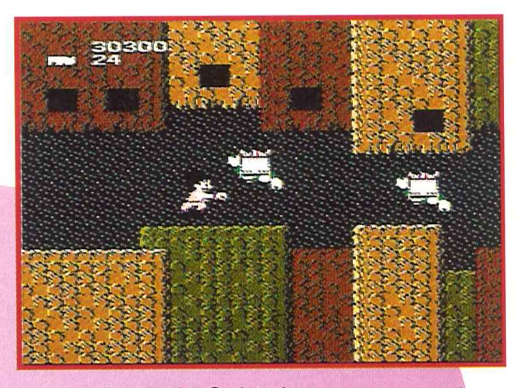
4- Aconséjame entre estos juegos: Terminator 2, Robocop 3, Spiderman, The Blues Brothers o Hamerin Harry.

5- ¿Cuál es el mejor juego de lucha libre para NES?

Gorka Zubillaga (Guipúzcoa).

1- Para tu NES no lo sé, y para la Nes de todos los demás tampoco se sabe nada. Anda un poco discriminada.





2- El Final Figth de Nes se llama Migthy Final Figth y su diferencia fundamental con el de su hermana mayor es que está tratado con muchísimo humor. Los personajes son de cuerpo pequeño y rechoncho, pero las cabezas son las de siempre. El desarrollo del juego ya te lo puedes imaginar: barrer las calles a base de repartir puñetazos a diestro y siniestro.

3- No es un juego de lucha, es una aventurilla en la Goku tiene que encontrar las Bolas de Dragón. Su calidad técnica deja bastante que desear, pero es que el cartucho tiene ya unos cuantos añitos y la edad se nota.

4- Robocop 3, Hammerin Harry, The Blues Brothers, Spiderman, Terminator 2.

5- Wrestling Steel Cage Challenge es especialmente atractivo, pero todos tienen una calidad parecida.

ESTE MES TE INVITAMOS A VIAJAR A OTRO MUNDO...



...A OTRO TIEMPO,



...A OTRA DIMENSIÓN.





Prepárate a viajar con nosotros al mundo de Aladino, a través de una fantástica guía cargada con los mapas más increíbles que hayas visto jamás. ¿Que te quedan fuerzas? Pues a la máquina del tiempo y a quedarse patidifuso con el despliegue Parque Jurásico: mapas, trucos, consejos. ¿Que quieres más, aparte de las secciones habituales de novedades, previews o trucos? Vale, apunta:
REGALAMOS UNA MÁQUINA RECREATIVA DE SUPER STREET FIGHTER II, LA ÚLTIMA GENIALIDAD DE CAPCOM.







Vídeos musicales propios

Merry Christmas to you, Yen!, Hola, tengo el Mega CD y un millón de preguntas que hacerte: **1-** ¿Cómo funciona Make My Video? ¿Qué clase de música se puede escuchar? **2-** ¿Qué juegos me aconsejas: Cobra Command, Thunder Hawk, Sylpheed, Sewer Shark, Nigth Trap o Time Gal?
3- ¿Qué juegos de lucha hay para este soporte aparte de Final Figth?
Garfio.





1- Pues funciona haciendo videos, ¿que no te ha parecido claro? Pues echa un vistazo a las páginas de esta revista y encontrarás todo lo que quieres saber respecto a esta original posibilidad de fabricar tus propios videos musicales.
2- Los tres mejores son Sylpheed, Thunder Hawk y Cobra Command. Time Gal es un juego muy bonito de ver pero en el que tus posibilidades de acción se reducen a elegir derecha-izquierda-arriba-abajo. Nigth Trap puede ser muy divertido, pero hasta que no esté traducido más vale que te olvides de él. He dejado para el último el Sewer Shark por que preferiría no darte mi opinión, ¿entiendes?.
3- Por el momento ninguno, pero te esperan verdaderas bombas. Muy pronto Mortal Kombat, para finales del 94, Eternal Champion y con un poco más de vista el ínclito Street Figther 2.

En la variedad...

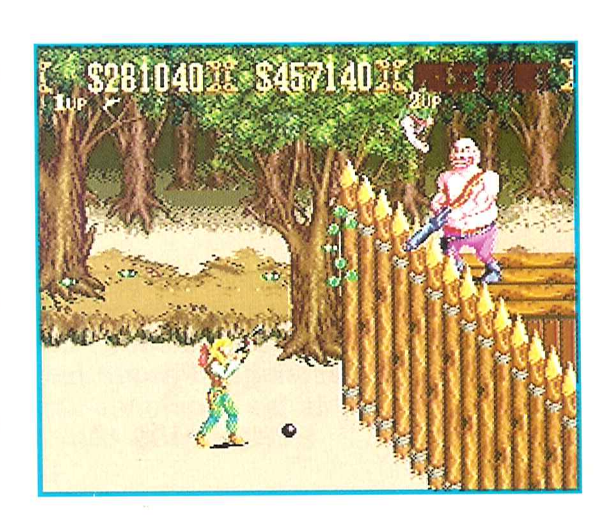
Insigne e ilustre maestro de las consolas, soy un consolega que antes que nada quería agradecer a todos por esta revista. Tengo una Mega Drive, una Super Nintendo y un montón de dudas que me gustaría que me respondieras.
1- ¿Qué pasa con la Turbo Express? ¿Para cuándo?
2- ¿Qué diferencia hay entre el Sensible Soccer de Mega Drive y el de Super Nintendo? **3-** ¿Va a salir el Snow Bross para Super Nintendo? **4-** ¿Qué hay del Slaugther Sports de Mega Drive? **5-** ¿Cuántos Dragon Ball ha para Super Nintendo? ¿Cuál es el mejor? **6-** ¿Existe algún convertidor para que los juegos de Nintendo valgan para la Super Nintendo? **7-** ¿Cuál es el mejor juego de lucha para cada una de mis consolas? ¿Y el mejor de todos?.
Raúl Madrid (Madrid).

1- Con la Turbo Express y con todos los productos NEC pasa lo mismo. Sus distribuidores en España se han cruzado de brazos con el consiguiente estancamiento de este fenomenal material. Sin embargo, esta alucinante portátil se vendió en España en algunas tiendas especializadas y en El Corte Inglés. Su precio, que era de 49.900 pts, se ha visto bastante reducido y si te mueves un poco es fácil que la encuentres, aunque no por menos de 35.000 pts.
2- Los sprites de los jugadores del cartucho de Super Nintendo son más grandes que los de Mega Drive. Por lo demás son prácticamente iguales excepto en la jugabilidad. El Sensible de Mega Drive es más controlable que el de Super Nintendo. 3- Existe un Snow Bross en Japón, pero es difícil que llegue a España ya que la compañía responsable del juego no tiene distribuidor en nuestro país. Quizá de importación... 4- Que no va a salir en españa por que no se considera oportuno. (¿?). 5- Actualmente hay dos y un tercero en vistas. De los dos primeros, que son los que conozco, el mejor es el segundo (de dieciséis megas) que ya ha sido comentado en la revista hace un par de números.
6- Sí, se llama Super Deck y para tu información ya he hablado de él en más de una ocasión. A ver si nos leemos la revista.... 7- Si quieres tener los dos mejores juegos de lucha hazte con el Eternal Champion de Mega Drive y con Street Figther II Turbo de Super Nintendo. Tendrás a las dos consolas contentas y a tus dedos despellejados.

Preguntas indiscretas

Hola Yen, me encanta que a la gente mayor que yo le gusten las consolas, porque supongo que tienes más de 17 años... ¿No? Bueno, al grano, tengo una Super Nintendo y un par de preguntillas: **1-** ¿Qué juego de fútbol para Super Nintendo capta mejor el espíritu del deporte rey? **2-** ¿Qué buen juego para dos jugadores simultáneos me recomiendas?
Pablo Roldán (Granada)

Oye, eres el que más sutilmemte me ha preguntado la edad así que te voy a dar una pista: tengo más de 17 y menos de 100, ¿vale?
1- Los mejores simuladores de fútbol son Super Soccer, Striker y Sensible Soccer. A medio plazo tendrás el E.A. Soccer, que para los entendido en materia, es el verdadero espíritu del balompié. Yo me quedo con el Sensible.
2- Para empezar, los de lucha y los deportivos, por ejemplo S.F.II, Tecmo NBA y Sensible. Continuamos con Super Swiv y Sunsetraiders. Para dos o más jugadores yo me quedo con el Bomberman.



ATENCIÓN. AVISO IMPORTANTE PARA EL USUARIO DE ORDENADORES Y/O CONSOLAS: ÉSTA ES LA TUYA

¿Problemas?
¿Contratiempos?
¿Enemigos aparentemente invencibles?
¿Dificultades con tus juegos favoritos?
Necesitas que alguien te eche una mano.
Un consejo experimentado que te ayude a decidirte por el camino correcto, a elegir el mejor programa para tu ordenador o consola, a superar ese nivel que se te resiste, a encontrar los mejores trucos y cargadores para tus juegos favoritos, a seleccionar el hardware que más te conviene...
Algo que sólo te puede proporcionar la revista de videojuegos más grande del mundo. Algo que sólo te puede dar Micromanía.

NO LO DUDES, ÉSTA ES LA TUYA



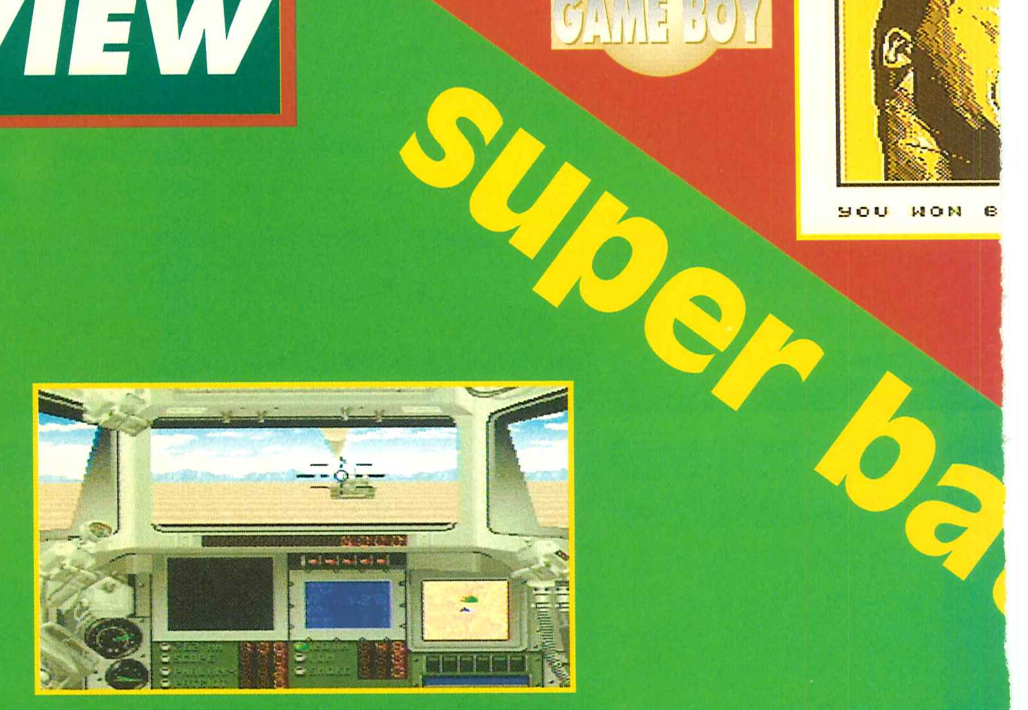
SÓLO PARA ADICTOS

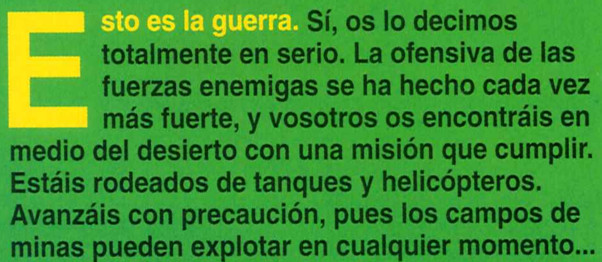
SUPERVIEW











Esto es la guerra. Sí, os lo decimos totalmente en serio. La ofensiva de las fuerzas enemigas se ha hecho cada vez más fuerte, y vosotros os encontráis en medio del desierto con una misión que cumplir. Estáis rodeados de tanques y helicópteros. Avanzáis con precaución, pues los campos de minas pueden explotar en cualquier momento...

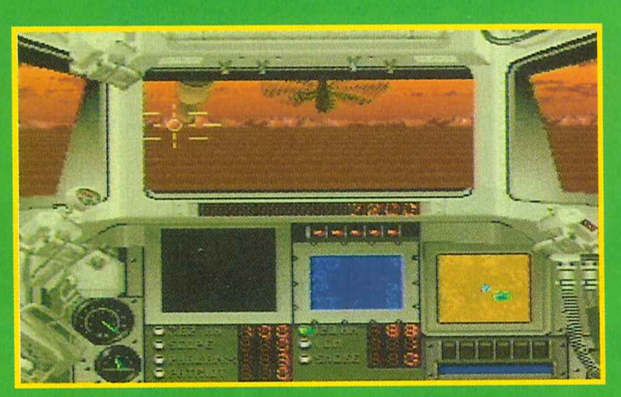
Como veis, os espera un derroche de acción y aventura, gracias a este nuevo cartucho que presenta Absolute Entertainment. El objetivo consiste en destruir todos los vehículos terrestres y aéreos de vuestros enemigos. Para ello, os pondréis a los mandos de un sofisticado tanque, con el que recorreréis diversos parajes desérticos en los que podréis localizar a los adversarios.

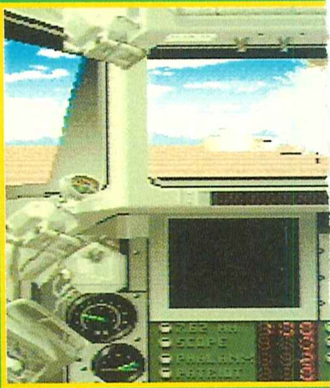
Además, deberéis seleccionar entre siete tipos de armas diferentes, en función del blanco a abatir. Y para facilitar un poco las cosas, contaréis con un plano cuadriculado en el que aparecerán marcadas las posiciones de los objetivos enemigos, los campos de minas y los arsenales donde conseguiréis repuestos de armas.

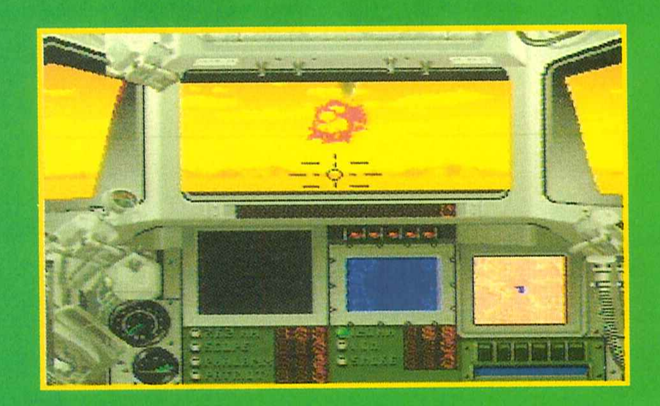
En definitiva, una auténtica batalla para poner a prueba vuestra precisión y rapidez. Aunque para omar parte en ella, todavía tendréis que tener un poco de paciencia y esperar hasta el próximo año. Que está a la vuelta de la esquina, hombre.

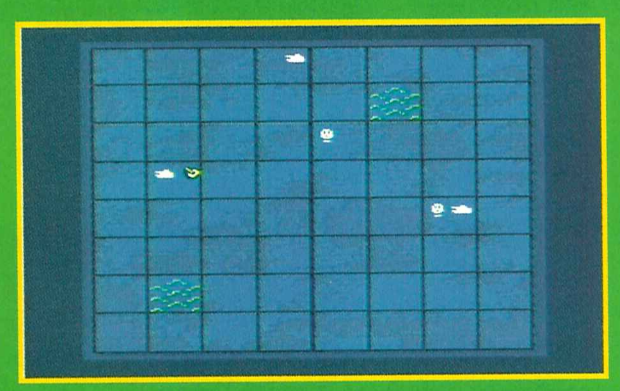


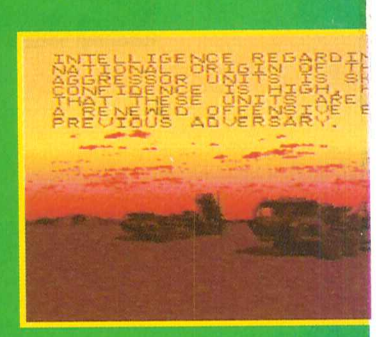






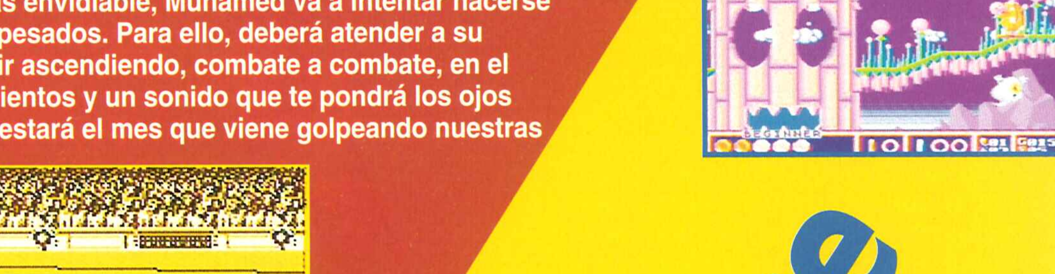






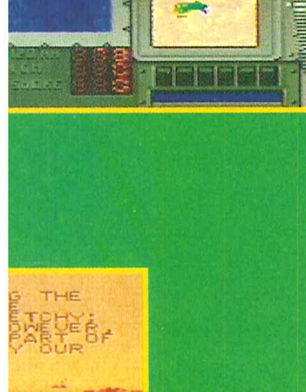
muhamed ali

El mejor boxeo portátil. Si pensabas que en tu Game Boy lo único que faltaba era un buen juego de boxeo, deja ya de lamentarte. La última locura de Virgin ha sido introducir al grandote Muhamed Ali en tu portátil, con la orden de desbaratar a puñetazo limpio todos sus circuitos. Rápido, fuerte y con un gancho de derechas envidiable, Muhamed va a intentar hacerse con el título mundial de los pesos pesados. Para ello, deberá atender a su preparación física, elegir rivales e ir ascendiendo, combate a combate, en el ranking. Con unos grandes movimientos y un sonido que te pondrá los ojos morados, este poderoso cartucho estará el mes que viene golpeando nuestras páginas. Permanece atento, que merece la pena.





ttletank II



mc donald's: treasure land adventure

Al payaso más comilón que jamás hayan dado las hamburgueserías le ha sonreído la suerte. Ronald McDonald se ha encontrado parte del mapa de lo que promete ser un fabuloso tesoro. El único problema es que las tres partes restantes han caído en manos de las más variopintas criaturas. Si además de las hamburguesas te gustan las plataformas, prepárate. Ronald McDonald te invita a acompañarle, desafiando el peligro, a un sorprendente universo con el fin de completar el mapa del tesoro. En fin, una prometedora aventura para que os divirtáis de lo lindo con vuestra Mega Drive y el payaso más marchoso del mundillo consolero.









SEGA MASTER SYSTEM

NINTENDO GAME BOY

batman the animated

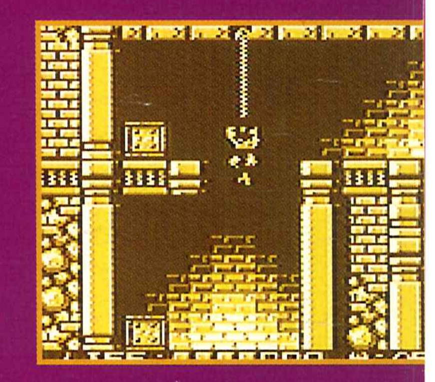
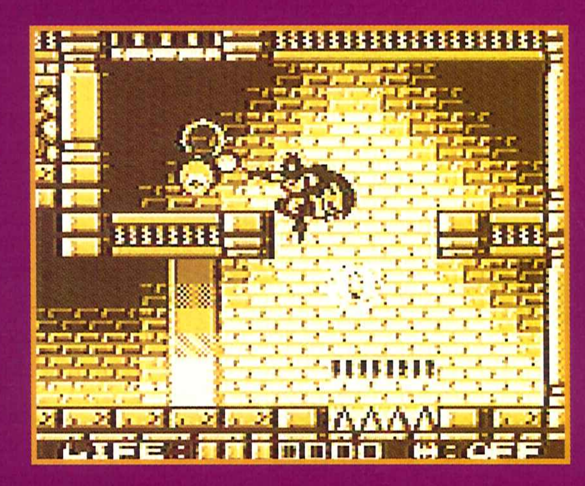
Cuando cae la noche parece el momento propicio para que los criminales, amparándose en la oscuridad, lleven a cabo sus actividades delictivas. Pero en la ciudad norteamericana de Gotham, las sombras nocturnas también dan cobijo al más ardiente defensor de la ley. Es el momento para que el multimillonario Bruce Wayne abandone su habitual imagen frívola, para convertirse en el señor de la noche, en el temido Batman.

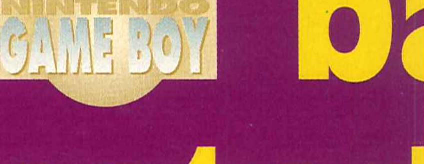
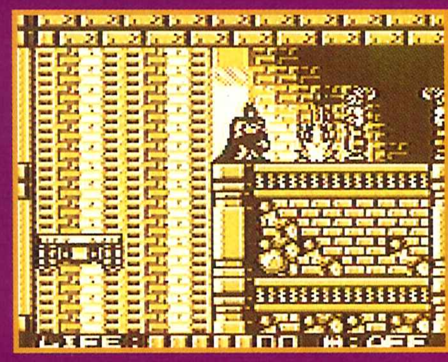
El personaje creado por Bob Kane llega por tercera vez a la portátil de Nintendo. En esta ocasión, se presenta siguiendo el estilo de la serie de dibujos animados que ha protagonizado, es decir, cada fase está estructurada según aventuras independientes.

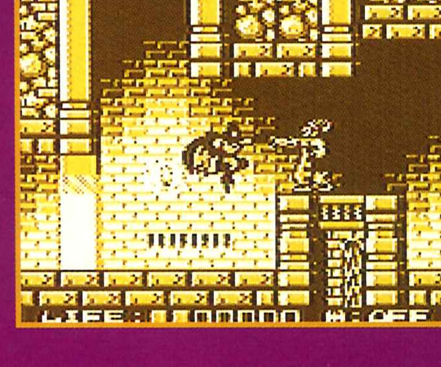
Con esta base, Konami ha realizado un completo juego de acción plataformera, en el que Batman se tendrá que enfrentar a los mismos villanos que en los comics. Por supuesto, no faltan a la cita con Game Boy personajes tan célebres como el Espantapájaros o el Joker. Además, el Hombre Murciélago cuenta con la inestimable ayuda de su pupilo Robin, el Chico Maravilla.

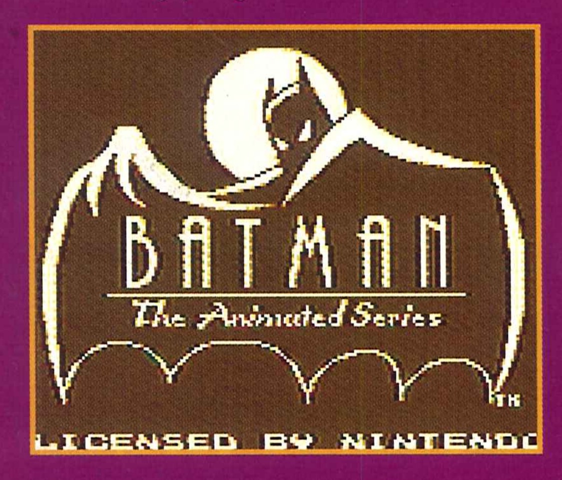
Como veis, la nueva incursión de Batman en la consola portátil se presenta como una trepidante aventura rebosante de acción, emoción y peligro.

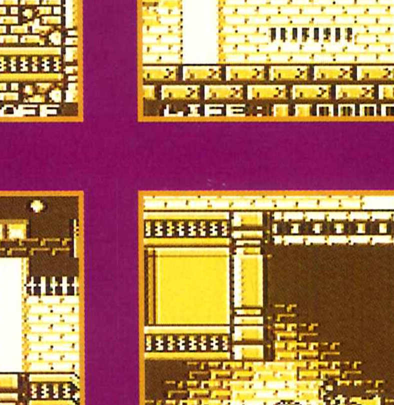


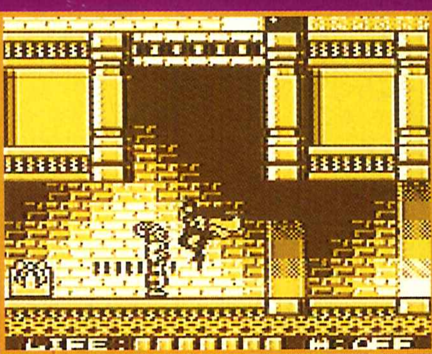













asterix 3

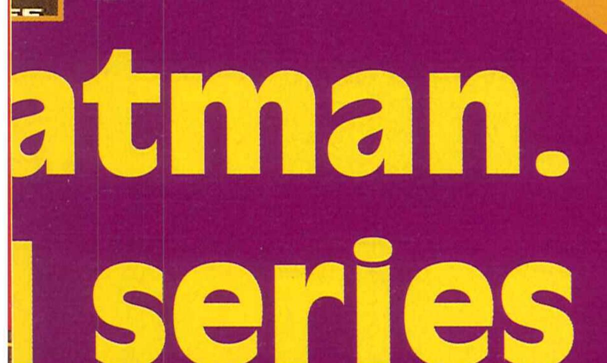
El galo invencible, el terror de los romanos llega a Master System con una nueva misión. Obelix, su amigo del alma, se encuentra prisionero en las mazmorras de la Ciudad Eterna, y sólo Asterix puede rescatarle.

Aunque claro, para llegar hasta Roma tendrá que afrontar un gran número de obstáculos y peligros. En esta ocasión, además de luchar contra las legiones romanas, Asterix no tendrá más remedio que recoger objetos y llaves para construir plataformas y de este modo abrirse camino hasta la capital del Imperio.

En fin, todo un desafío para el galo más valiente del cómic francés, que se verá inmerso en un cartucho súper entretenido.







atman.
l series



F-117A night

Último modelo en simuladores. Controlar el avión más avanzado, más completo y más mortífero de todos los tiempos. Elegir la última tecnología en armas y usarla en las zonas más conflictivas del globo. Pilotar, en definitiva, un F-117A, está ahora a tu alcance. Todo lo que ya tenían otros simuladores, aumentado con multitud de apasionantes opciones y completado con una jugabilidad a prueba de bombas. Lo único que tienes que hacer es esperar un mes, introducir el cartucho y sumergirte en la colección de misiones más apasionates que jamás has visto en tu Mega Drive.





¡NUNCA UNOS NÚMEROS ATRASADOS ESTUVIERON TAN AL DÍA!

Te presentamos la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia.

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
A.P.B	Links	13
Addams Family	Game Boy	12, 15
Addams Family	Super Nintendo	16, 18, 20
Addams Family	Game Boy	23
Adventure Island 2	NES	25
Adventures of Lolo	NES	7
Adventures of Lolo 2	NES	2
After Burner	Varios sistemas	1, 4
After Burner	Master System	24, 25
After Burner 2	Mega Drive	1, 2, 9
Airwolf	NES	25
Alex Kid in Miracle World	Master System	24
Alex Kid in Miracle World	Varios sistemas	8
Alien 3	Super Nintendo	26
Alien 3	Master System	26
Alien 3	Varios sistemas	2, 19
Alisia Dragoon	Mega Drive	14
Altered Beast	Varios sistemas	1
Altered Beast	Mega Drive	2
American Gladiators	NES	24
Another World	Super Nintendo	4, 21
Another World	Mega Drive	23
Arnold Palmer Tour Golf	Mega Drive	1, 3, 7, 11, 15
Art of Fifhting	NeoGeo	23
Art of Fighting	TurboGraph	26
Asterix	Varios sistemas	11, 12, 16
Augusta Open Golf	Super Nintendo	22
Axelay	Super Nintendo	2, 19
Aztec Adventure	Varios sistemas	1
Bad Dudes	NES	1, 4, 10, 21
Bart Vs the Space Mutants	NES	7
Bart Vs the Space Mutants	Mega Drive	1, 15
Batman	Game Boy	1
Batman	NES	17
Batman Returns	Super Nintendo	24
Batman Returns	Mega Drive	26
Batman Revenge of the Joker	Mega Drive	23
Battle of Olympus	NES	3
Battle Squadron	Mega Drive	18
Battle Unit Zeoth	Game Boy	25
Battletoads	NES	4, 5, 17, 21, 22, 23
Battletoads	Game Boy	1, 14, 24
Best of the Best	Game Boy	5, 22, 24
Bill and Ted excellent advent.	Game Boy	2, 19
Bionic Commando	NES	14
Black Belt	Varios sistemas	10
Black Belt	Master System	25
Blazing Lazers	TurboGraph	11
Blue Lightning	Links	2
Blue Shadow	NES	16
Bomber Man	TurboGraph	17
Bomber Raid	Varios sistemas	1
Bonanza Brothers	Varios sistemas	3, 8
Boulder Dash	Game Boy	1, 17
Boulder Dash	NES	25
Boxxle	Game Boy	20
Bubble Bobble	NES	1, 5
Bubble Bobble	Varios sistemas	3, 9, 10, 14
Bubble Bobble	Game Boy	3, 6, 18
Budokan	Mega Drive	26
Bugs Bunny	Game Boy	2, 4
Bugs Bunny's Crazy Castle	Game Boy	16
Bulls Vs Lakers and the NBA	Mega Drive	3, 20
Burai Fighter	NES	5
Burai Fighter Deluxe	Game Boy	2,3,9,20
Burning Force	Mega Drive	9, 12
Buster Douglas Boxing	Mega Drive	9
Captain Planet	NES	13, 21, 23
Captain Skyhawk	NES	3, 11
Carmen Sandiego	Mega Drive	12
Casino Games	Master System	25
Castle of Illusion	Varios sistemas	16
Castlevania	Game Boy	1, 5, 10, 11
Castlevania 2	Game Boy	25
Castlevania 2: Simon's Quest	NES	3, 12
Centurion Defender of Roma	Mega Drive	2, 5
Chakan the Forever Man	Mega Drive	24
Chase H.Q.	Game Boy	4
Chip's Challenge	Links	3, 5, 11
Choplifter	Varios sistemas	1, 17
Choplifter 2	Game Boy	4, 8
Chuck 2: the Son of Chuck	Game Gear	5
Chuck Rock	Game Gear	5, 20, 22
Chuck Rock	Mega Drive	25
Códigos Action Replay	Super Nintendo	25
Códigos Action Replay	Game Boy	25
Columns	Mega Drive	14
Cool World	Super Nintendo	26
Cyberball	Mega Drive	2, 3
Darble Madness	Mega Drive	18
Darius	Super Nintendo	25
Darius 2	Mega Drive	25
Darius Twin	Super Nintendo	2, 18
David Robinson Basketball	Mega Drive	25
David Robinson's Supreme C.	Mega Drive	1, 14
Dead Angle	Varios sistemas	9
Decapattack	Mega Drive	1, 10, 11
Dentro del Laberinto	Varios sistemas	4
Desafío Total	NES	3
Desert Strike	Mega Drive	2, 14, 19, 22
Desert Strike	Super Nintendo	25
Devil's Crush	TurboGraph	10, 13
Dick Tracy	NES	3
Dinablaster	Game Boy	5
Donald -Lucky Dime Caper	Game Gear	4, 21
Double Dragon	Varios sistemas	1
Double Dragon 2	NES	1, 3
Dragon Ball Z 16 MG	Super Nintendo	26
Dragon Crystal	Game Gear	5, 25
Dragon Spirit	TurboGraph	16
Dragon's Lair	Super Nintendo	17
Duck Hunt	NES	8
Duck Tales	NES	1, 5
Dynamite Dux	Master System	25
Ea Hockey	Mega Drive	2, 4, 6, 18
Ecco the Dolphin	Mega Drive	4, 21, 24

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
Electrocop	Links	1, 13
Enduro Racer	Varios sistemas	1
Eswat	Mega Drive	25
Evander Holyfield's Real Deal	Mega Drive	2, 19
Exhaust Heat	Super Nintendo	5, 20, 22
F-1 Race	Game Boy	12
F-Zero	Super Nintendo	14
F1 Exhaust Heat	Super Nintendo	23
Factory Panic	Game Gear	12, 25
Fantasia	Mega Drive	4, 15
Fatal Fury	Mega Drive	4, 5, 21, 22, 26
Fatal Fury	NeoGeo	23
Faxanadu	NES	25
Final Fight	Super Nintendo	17
Flash Back	Mega Drive	5, 22, 23, 26
Flinstones,the	Varios sistemas	13
Forgotten Worlds	Mega Drive	1
Fortress of Fear	Game Boy	11, 7
Gain Ground	Varios sistemas	1
Gain Ground	Master System	5, 22, 23
Gain Ground	Mega Drive	13
Galaxy Force	Varios sistemas	2, 19
Gargoyle's Quest	Game Boy	1, 4, 6, 7, 12
Gates of Zendocon	Links	4, 9
Gauntlet	Links	3
Gauntlet	Varios sistemas	4
Gauntlet	NES	18
Gauntlet 2	NES	1, 11
Gauntlet 2	Game Boy	18
Ghost'n Goblins	NES	1, 17
Ghostbusters	Mega Drive	1
Ghostbusters	Varios sistemas	6, 7
Ghostbusters	Master System	25
Ghouls'n Ghosts	Mega Drive	1, 8
Ghouls'n Ghosts	Varios sistemas	14
Global Gladiators	Mega Drive	26
Goal	NES	2
Godzilla	Game Boy	15, 17
Godzilla	NES	25
Golden Axe	Varios sistemas	1, 18
Golden Axe	Mega Drive	3,4,6
Golden Axe 2	Mega Drive	9, 12, 16
Golden Axe 3	Mega Drive	5
Golden Space	Mega Drive	2
Golf	Game Boy	3
Goonies 2	NES	2, 15, 18
Gp Monaco	Mega Drive	1
Gradius	Super Nintendo	2, 19
Gradius 3	Super Nintendo	3, 20,
Gremlins 2	NES	1, 3, 14
Guerrilla War	NES	11
Gynoug	Mega Drive	3, 10, 17
Hang-On	Varios sistemas	6
Hard Driving	Links	8
Hellfire	Mega Drive	13
Herzog Zwei	Mega Drive	12
Hook	Game Boy	2, 19, 25
Hook	NES	4, 21
Hunt for Red October	Game Boy	6, 11
Ikari Warriors	NES	2, 4
Impossamole	TurboGraph	2, 19
Indiana Jones	Varios sistemas	2, 19
Indiana Jones and the Last...	Mega Drive	26
Inmortal,The	Mega Drive	3, 20
Ironsword	NES	8
Ironsword:Wizard & Warriors 2	NES	4, 6
Isolated Warrior	NES	4
J.j and Jeff	TurboGraph	16
Jackie Chan's Action Kung Fu	NES	1, 10, 17
James Bond Jr.	Super Nintendo	25
James Bond-The Duel	Master System	26
James Pond	Mega Drive	3
John Madden Am. Football	Mega Drive	3, 11
Kenseiden	Varios sistemas	8, 11
Kickle Cubicle	NES	1, 7, 12
Kid Chamaleon	Mega Drive	5, 22
Kirby's Dream Land	Game Boy	2, 18, 19
Klax	Game Gear	4, 21
Klax	Mega Drive	12
Krusty's Fun House	Game Gear	24
Krusty's Super Fun House	Super Nintendo	4, 21
Krusty's Super Fun House	Mega Drive	25
Last Battle	Mega Drive	4
Legend of Zelda,The	NES	16
Lemmings	Master System	23
Lemmings	NES	24
Lemmings	Game Gear	26
LHX Attack Chopper	Mega Drive	25
Little Nemo: Dream Master	NES	10, 18
Lock'n Chase	Super Nintendo	24
Lotus Turbo Challenge	Mega Drive	19
Low G Man	NES	1, 12,15
Mario is Missing	Super Nintendo	26
Marvel Land	Mega Drive	15
Master of Darkness	Varios sistemas	20
Megalomania	Mega Drive	23
Megaman	Game Boy	3, 9
Megaman 2	NES	2, 3, 9, 19
Megaman 2	Game Boy	15, 25
Megaman 3	NES	1, 14, 17
Megaman 4	NES	5, 22
Megaman: la venganza Dr.Willy	Game Boy	8, 10
Mercenary Force	Game Boy	3, 20
Mercs	Mega Drive	25
Metroid	NES	4, 6, 15
Mickey Mouse	Game Gear	3
Mickey Mouse	Game Boy	15
Mickey Mouse Castle of Illu...	Mega Drive	1
Mickey Mousecapade	NES	4
Micromachines	Mega Drive	5
Might & Magic	Mega Drive	5
Mike Tyson's Punch Out	NES	5, 22
Mission Impossible	NES	1, 13
Moonwalker	Mega Drive	1, 8, 16
Mortal Kombat	Master System	26
Ms. Pac-Man	Links	2

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
Muhammad Ali's Boxing	Mega Drive	4, 21
My Hero	Varios sistemas	3
Némesis	Game Boy	3, 8, 9
Némesis 2	Game Boy	14
Ninja Gaiden	Game Gear	1, 11,24
Ninja Gaiden	Varios sistemas	18
Ninja Spirit	TurboGraph	13
Nintendo World Cup	Game Boy	17, 23
Out Run	Varios sistemas	2, 19
Out Run	Game Gear	6, 10, 23
Out Run	Mega Drive	7, 8
P.O.W.	NES	12
Pacmania	Varios sistemas	2, 4, 7, 18, 21
Pacmania	Master System	23
Panza Kick Boxing	TurboGraph	17
PaperBoy 2	Super Nintendo	18
Parodius	Super Nintendo	2, 19
Pc Kid 2 Bonk's Revenge	TurboGraph	9
Pengo	Game Gear	9
Phelios	Mega Drive	16
Pilotwings	Varios sistemas	3, 20
Pin-Bot	NES	7
Pinball Devil's Crush	TurboGraph	7
Pipe Dream	Game Boy	1, 7
Pit Fighter	Mega Drive	14, 1
Populous	Mega Drive	3, 20
Populous	Varios sistemas	5, 6, 7
Potpourri de Trucos	Varios sistemas	2
Power Blade	NES	8
Power Striker	Varios sistemas	3, 20
Predator 2	Mega Drive	1, 4, 15, 21
Predator 2	Master System	23
Prince of Persia	Game Gear	2, 18, 23
Prince of Persia	Super Nintendo	2, 19, 23
Prince of Persia	Game Boy	4, 21, 22
Pro-Wrestling	Master System	5, 22
Probotector	NES	1
Probotector	Game Boy	2, 19
Psichosis	TurboGraph	20
Psychic World	Game Gear	3, 8, 11, 18
Punch-Out	NES	3, 4
Put & Putter	Game Gear	9, 25
Quackshot	Mega Drive	7
R-Type	Game Boy	1, 14
R-Type	Varios sistemas	2, 9
Rad Racer	NES	1, 24
Rainbow Islands	NES	8, 15
Rastan	Varios sistemas	1
Rastan	Game Gear	26
Regreso al Futuro 2	Varios sistemas	10
Regreso al Futuro 2	Master System	24
Revenge of Shinobi,The	Mega Drive	1
Risky Woods	Mega Drive	4, 21
Rival Turf	Super Nintendo	17
Road Avenger	Mega CD	26
Road Rash	Mega Drive	7, 15
Robocod	Mega Drive	8
Robocod:James Pond 2	Mega Drive	10
Robocop	NES	2, 3, 5, 6, 9, 19
Robocop 2	Game Boy	8, 22, 23, 26
Roger Rabbit	Game Boy	21
Rolling Thunder	Master System	24
Rolling Thunder 2	Mega Drive	17
Salamander	NES	9
Salomon's Club	Game Boy	5, 22
Scramble Spirits	Varios sistemas	8
Scrapyard Dog	Links	8
Shadow Dancer	Mega Drive	1
Shadow of the Beast	Varios sistemas	1, 15, 17
Shadow Warriors	Game Boy	4, 17, 21
Shinobi	Varios sistemas	1, 17
Shinobi	Game Gear	4, 6, 7
Shinobi 2	Game Gear	2, 19
Sim City	Super Nintendo	1, 17
Simpsons,The	NES	10, 9
Skweek	Game Gear	24
Slider	Game Gear	12, 25
Slime World	Links	10, 18
Smash T.V.	Super Nintendo	13, 17
Snake Rattle 'N' Roll'	NES	7
Snow Bros Jr.	Game Boy	14, 23
Snow Brothers	NES	26
Soccer Brawl	NeoGeo	19, 2
Sol Feace	Mega CD	26
Sol-Feace	Mega Drive	24
Solar Jetman	NES	1, 6, 7
Solomon's Key	NES	1
Sonic	Game Gear	1, 13, 15
Sonic	Mega Drive	2, 3, 8, 10, 6, 11
Sonic	Varios sistemas	5, 10, 16
Sonic 2	Game Gear	2, 19
Sonic 2	Mega Drive	17, 19
Sonic 2	Varios sistemas	20
Sonic Blastman	Super Nintendo	4, 21, 23
Space Harrier	Varios sistemas	2, 9, 10
Space Harrier	Game Gear	7
Space Harrier	TurboGraph	12
Spiderman	NES	4
Spiderman	Varios sistemas	5
Splatterhouse	TurboGraph	10
Splatterhouse 2	Mega Drive	5, 22, 25
Splatterhouse 3	Mega Drive	24
Spy Vs Spy	Master System	22
Star Wars	NES	1, 14
Street Fighter 2	Super Nintendo	2, 16, 18, 19
Street Fighter II Turbo	Super Nintendo	26
Street Gangs	NES	16
Street of Rage	Mega Drive	15, 18
Street of Rage	Master System	26
Street of Rage 2	Mega Drive	2, 3, 19, 20, 21, 23
Strider	Varios sistemas	6
Super Castelvania 4	Super Nintendo	3, 20
Super Ghost'n Ghouls	Super Nintendo	1, 14
Super Hang-On	Mega Drive	2

Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama al telf: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.



TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
Super Hunchback	Game Boy	2, 18
Super League	Mega Drive	6
Super Mario 3	NES	9, 11, 12, 13, 15
Super Mario Bros	NES	3, 6, 10
Super Mario Kart	Super Nintendo	2, 19, 21
Super Mario Land	Game Boy	5, 7, 9, 10, 16
Super Mario Land 2	Game Boy	2, 4, 19, 21
Super Mario World	Super Nintendo	13, 15, 16, 17
Super Monaco GP	Mega Drive	5, 7
Super Monaco GP 2	Game Gear	5, 17, 22
Super Off Road	Super Nintendo	24
Super Probotector	Super Nintendo	15, 24
Super R-Type	Super Nintendo	1, 11, 13
Super Soccer	Super Nintendo	1, 15
Super Spy Hunter	NES	14
Super Star Wars	Super Nintendo	22
Super Strike Eagle	Super Nintendo	24, 26
T.M.N.T	Game Boy	1
Taz-Mania	Mega Drive	14, 1
Taz-Mania	Master System	26
Team Usa Basketball	Mega Drive	16
Tennis	Game Boy	1, 2, 13, 19, 10
Tennis Ace	Varios sistemas	2, 4
Terminator	Varios sistemas	4, 21
Terminator 2	Game Boy	1, 3, 8, 1
Tetris	Game Boy	3
Thunder Force 2	Mega Drive	2
Thunder Force 3	Mega Drive	1, 6, 12
Thunder Force 4	Mega Drive	1, 2,17,18,19,
Tiger Heli	NES	4, 6
Tiger Road	TurboGraph	3, 10
Tiny Toon	Game Boy	3, 20
Tiny Toon	Super Nintendo	23, 24
Tom & Jerry	NES	4, 21
Top Gear	Super Nintendo	24
Top Rank Tennis	Game Boy	5
Tortugas Ninja	Game Boy	1, 7, 12, 13
Tortugas Ninja	NES	4
Tortugas Ninja 2	NES	20
Tortugas Ninja 4	Super Nintendo	17
Totally Rad	NES	3, 20
Track & Field 2	NES	3
Transbot	Varios sistemas	3
Truxton	Mega Drive	1, 17
Turrican	Game Boy	3, 16, 20, 23
Turrican	Mega Drive	7, 9
Turtles 2	NES	23
Turtles 4	Super Nintendo	23
Uforia	NES	5, 22
Vigilante	Varios sistemas	8, 11
Viking Child	Links	7
W.W.F	NES	13
Where is Carmen Sandiego?	Mega Drive	17
Who Frammed Roger Rabbit?	Game Boy	14
Wimbledon	Varios sistemas	3, 20
Wimbledon Tennis	Game Gear	4, 16, 21
Wolfchild	Master System	5
Wonder Boy	Game Gear	3, 5, 10, 22
Wonder Boy 3	Varios sistemas	3, 4, 6, 21
Wonder Boy 3	Game Gear	20
Wonder Boy:The Dragon's Trap	Varios sistemas	15
Wonder Dog	Mega Drive	20
World Cup	Game Boy	3, 4, 12, 21
World Cup	NES	5, 9
World Heroes 2	NeoGeo	23
World Wrestling	NES	3, 8
Wwf Superstars	Game Boy	6
Zaxxon 3-D	Varios sistemas	12



HOBBY SHOPPING

GAME OVER

TODAS LAS NOVEDADES QUE DESEAS LAS TENEMOS EN NUESTRAS TIENDAS

√ Somos especialistas en Super Nintendo, Neo Geo, Mega CD...
√ Servicio a domicilio en 48 horas.
√ Venta de consolas y videojuegos de segunda mano
√ Por la compra de un juego te regalamos el carnet de socio. Con él podrás tener importantes ventajas y descuentos.

CAMBIAMOS JUEGOS DESDE 1.000 PTAS.- NEO GEO - MEGADRIVE - SUPER NINTENDO - CLUB DE CAMBIO. CAMBIA 3 Y TE REGALAMOS EL 4º CAMBIO. ¡¡LLAMANOS!!

ESTE MES TE PROPONEMOS LOS SIGUIENTES JUEGOS:
GAME BOY: Tiny Toon 2 - Tazmania- Buster Bros (super pang)- Duck Tales 2- Mortal kombat.
SUPER NINTENDO: Dragon Ball 3 (24 megas)- Dragon Ball 2 (pal version) - Fatal Fury 2- Art of Fighting- Fist of the North Star- Super Off Road: The Baja - Top Gear 2- Sunsetriders- Ranma 1/2 2ª Parte.
MEGADRIVE: Lethal Enforcers- Real VIrtual (guantes y gafas) - Hook- Dracula- E.A. Fifa Internacional Soccer - Sensible Soccer - Puggsy...
NEO-GEO: Samurai Shadown - Fatal Fury 2 Special Edition (6 luchadores más)- View Poirt...

Palma de Mallorca: Santiago Ramón y Cajal, nº 7 bjos. (07011). Tlf. 971. 737351- 282146
Barcelona: Teodora la Madrid 52- 60. (08022). Tlfn. 93- 4185960.
Nuevo Centro en Barcelona: Pza. Consell Vila de Sarriá, 9 bjos. (08034) Tlfn. 93- 2803351. Fax.(93) 2803441

NUEVOS CENTROS EN FRANQUICIA, LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS



C/ Marqués Alonso Martínez, 9
Teléf.: 889 38 90 - ALCALÁ DE HENARES

TODO en videojuegos de PC y consolas
TODO en venta, cambio, y alquiler
TODAS las marcas y sistemas



VIDEOJUEGOS MANGAS Y OBJETOS EXCLUSIVOS DE IMPORTACIÓN. ENVÍOS A TODA ESPAÑA

VICEVERSA
PIN'S, ROL & VIDEO GAMES
PLAZA CRISTO DE BURGOS 26
41003 SEVILLA / T. (95) 4564957



VIDEOJUEGOS
CHOLLO GAMES

☎ 523 23 93
523 24 08

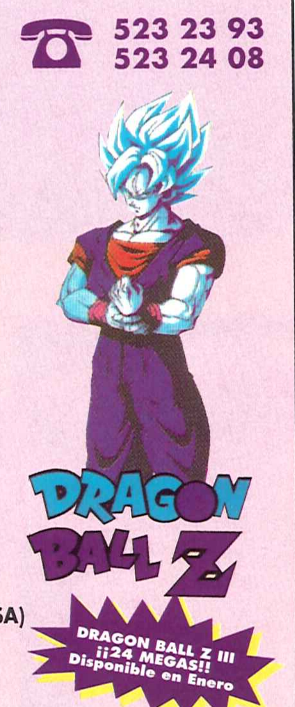
Arenal, 8 • 1ª Planta. Local 21 • 28013 MADRID
Apdo. correos 28.272 • 28080 MADRID

NOVEDADES NOVIEMBRE
Fatal Fury II
Actraiser II
Eternal Champions
Turtles Tournament Fighters
Empire Strikes Back
Sunset Riders

VENTA JUEGOS DE SEGUNDA MANO

¡¡CLUB CAMBIO CARTUCHOS!!
MEGADRIVE: 1.500 Pts.
MASTER SYSTEM, NES, GAME GEAR, GAME BOY: 1.000 Pts.
SUPER NES: 2.000 Pts. (PAL), 1.500 Pts (USA)

¡¡REALIZA CINCO CAMBIOS DURANTE EL MES DE ENERO Y TE REGALAMOS OTRO JUEGO EN TODOS LOS SISTEMAS!!





C/ Pedro Villar, 7 Ⓜ Tetuán
28020 Madrid
Telf: (91) 570 82 83 Fax: 571 20 17

EN VALENCIA TU TIENDA...

computer juegos

NUEVO CENTRO • LOCAL 57 • AV. PIO XII, 2
Tel. 96 - 348 81 63 • 46009 VALENCIA

MADRID ZONA NORTE
MEGAJUEGOS

TODAS LAS ULTRANOVEDADES DE SEGA Y NINTENDO ANTES QUE NADIE EN VENTA, ALQUILER Y CAMBIO
SERVICIO A DOMICILIO EN 24 HORAS

También vendemos a tiendas. Consulte precios. ¡¡Llámenos!!

Centro Comercial Colombia
(frente Minicines)
Avda. Bucaramanga, 2
Madrid 28033. Telf: 381 33 67

Centro Comercial Canillas
Crta. Canillas, 43
(Mercado)
Telf: 300 02 72


HOBBY
SHOPPING



LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

ACCESORIOS

CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.925
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE EUROCONECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	4.900
HYPERBEAN (MANDO A DISTANCIA)	8.990

CONSOLA + SUPER MARIO ALL STARS



CONSOLA BASICA





SUPER NINTENDO SCOPE - 9990

SCOPE POUCH - 5995

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.



MULTITAP- 4990 | ANGLER- 3995 | PAD transparente- 3590 | MALETIN- 4490

ANOTHER WORLD -	10490	F1 EXHAUT HEAT -	10990	PGA TOUR GOLF -	9590	SUPER GHOULS'N GHOST -	7490
AXELAY -	9990	G. FOREMAN BOXING -	10990	PILOTWINGS -	7490	SUPER MARIO KART -	7490
BART'S NIGHTMARE -	9990	JAMES BOND JR. -	9990	PRINCE OF PERSIA -	9990	SUPER MARIO WORLD -	7990
BULLS US BLAZERS -	9990	KING ARTHUR -	9990	ROBOCOP III -	9490	SUPER R-TYPE -	7490
DESERT STRIKE -	9590	KING OF THE MONSTERS -	10990	STREET FIGHTER II -	10490	SUPER SOCCER -	7490
EURO FOOTBALL CHAMP -	8990	LEMMINGS -	9900	STRIKER -	11990	SUPER TENNIS -	7490
F-ZERO -	7490	PAPER BOY 2 -	8990	SUPER ADVENT. ISLAND -	9990		






ADDAMS FAMILY II- 11990 | ALADDIN - 12990 | ALIEN 3 - 10990 | ASTERIX - 9490

BATLETOADS- 9490 | BATMAN RETURNS - 10590 | BUBSY - 9990 | CAPTAIN AMERICA - 11990





COOL SPOT - 11990 | COOL WORLD - 11990 | CORRE CAMINOS - 9990 | CYBERNATOR - 10590






DENNIS - 12490 | DRACULA - 8490 | DRAGON BALL Z - 11990 | FLASH BACK - 9890

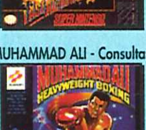





GOOF TROOP - 9990 | GP 1 - 10990 | HOME ALONE 2 - 10990 | JURASSIC PARK- 12990



LAST ACTION HERO - 11990 | MICKEY MOUSE - 9990 | MORTAL KOMBAT - 12990 | MR. NUTZ - 12990



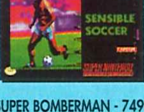


MUHAMMAD ALI - Consultar | NBA - 14900 | POP & TWIN BEE - 10590 | RANMA 1/2 - 12990





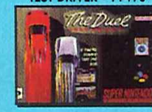

SENSIBLE SOCCER - 9890 | SPIDERMAN/XMEN- 9990 | STAR WING - 9990 | STREET FIGHTER II TURBO- 12990




SUPER BOMBERMAN - 7490 | SUPER JAMES POND - 9990 | SUPER MARIO ALL STAR- 9990 | SUPER PANG - 11990







TAZMANIA - 11990 | TEST DRIVER - 11490 | TINY TOONS- 10490 | TRODDLER - Consultar








ULTRAMAN - 8890 | WARSPEED - Consultar | WWF ROYAL RUMBLE - 10990 | YOSHI'S SAFARI- 7490

* EXCEPTO OFERTAS

Nintendo



CONTROL DECK SET





CONTROL DECK





ACTION SET

CONSOLA + SUPERMARIO DUCK HUNT + PISTOLA



Nintendo CARTUCHOS

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.











ADV. ISLAND CLASSIC	ASTERIX	BATMAN RETURN	DRAGON BALL Z
P.V.P. - 4990	P.V.P. - 6490	P.V.P. - 9990	P.V.P. - 7990
FLINSTONES	GOAL II	MARIO & YOSHI	MEGAMAN 3
P.V.P. - 8990	P.V.P. - 7990	P.V.P. - 6990	P.V.P. - 7900
ROBOCOP III	SPIDERMAN	STEEL CAGE	TECMO CUP
P.V.P. - 7990	P.V.P. - 7990	P.V.P. - 7990	P.V.P. - 6990

Nintendo OFERTAS Nintendo

¡MAS MOGOLLON POR MENOS!

¡HAZTE CON ELLOS, COLEGA!

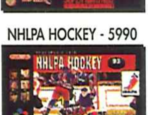
A BOY & HIS BLOB	2995
AD OF BAYOU BILLY	2995
ADVENTURES LOLO 2	3995
ADVETURE RAD GRAVITY	3995
AIRWOLF	2995
ARCH RIVAL	6990
ASTERIX	6490
ASTYANAX	3995
BASEBALL	2995
BATTLETOADS	8990
BEST OF THE BEST	6490
BIG FOOT	2995
BIONIC COMMANDO	3995
BLACKMANTA	3995
BLADES OF STEEL	2995
BLASTER MASTER	3995
BLUE BROTHERS	3995
BLUE SHADOW	3995
BOUBBLE BOBBLE	4995
BOULDER DASH	3995
BURAI FIGHTER	2995
CALTELVANIA	3995
CAPTAIN SKY HAWK	2995
CASTELIAN	3995
CHIP & DALE	7990
CITY CONNECTION	3995
CRACK OUT	3995
DAYS OF THUNDER	2995
DONKEY KONG CLASSIC	2995
DONKEY KONG J. MATH	2995
DOUBLE DRIBLE	3995
DR. MARIO	3995
DYNABLASTER	4995
ELITE	3990
EXCITE BIKE	2995
FAXANADU	2995
FIGHTING GOLF	3995
FOUR P. TENNIS	3995
GALAXY 5000	7490
GAUNTLET II	4995
GOAL	4995
GODZILLA	4995
GOLF	2995
GOONIES 2	3995
GRADIUS	2995
GREMLINS 2	4995
GUARDIAN LEGION	4995
GUERRILLA WAR	3995
HOOPS	4995
ICE CLIMBER	2995
ICE HOCKEY	2995
IKARI WARRIORS	3995
INSOLATE WARRIORS	2995
IRON SWORD	2995
IRON TANK	3995
JACK NIKCLAUS GOLF	2995
JOE & MAC	8990
KABURI QUNTUM FIGHTER	2995
KICLE KUBICLE	3995
KID ICARIUS	2995
LEGEND OF ZELDA	4995
LIFE FORCE	2995
LITTLE NEMO	4995
LOW G MAN	2995
LUNAR POOL	2995
MACTH RIDERS	3900
MANIAC MANSION	9990
MEGA MAN	3995
MEGA MAN II	4995
METAL GEAR	3995
METROID	2995
MIGHTY BOMB JACK	3995
MISSION IMPOSIBLE	3995
NEW GHOSTBUSTER II	4995
OPEN TOURNAMENT GOLF	3995
PANIC RESTAURANT	4995
PAPERBOY 2	4995
PIN BOT	2995
POW	4995
POWER BLADER	2995
PRO WRESTLING	2995
PROBOTECTOR	4995
PUCH OUT	2995
PUZZNIC	3995
R. EMBASY MISSION	3995
RACKETT ATTACK	4995
RAD RACER	3995
RAIBOW ISLAND	6990
RC PRO AM	3995
ROAD BLASTER	4995
ROAD FIGHTER	3995
ROAD LAND	2595
ROLLER GAMES	4995
RUSH & ATTACK	2995
RYGAR	2995
SHADOW WARRIOR	4995
SHADOW WARRIOR II	5995
SILENT SERVICE	3995
SIMON QUEST	3995
SKATE OR DIE	2995
SKI OR DIE	2995
SMASH TV	5995
SNAKE RATTEL ROL	2995
SNAKES REVENGE	3995
SOLAR JETMAN	2995
SOLOMONS KEY	3995
SOLTICE	3995
STEALTH ATF	3995
STREET GANGS	4995
SUOER V'BALL	3995
SUPER KICK OFF	8400
SUPER MARIO	5990
SUPER MARIO 3	8990
SUPER OFF ROAD	2995
SUPER SPY HUNTER	3995
SUPER TURRICAN	4990
TALESPIN	8990
TECMO CUP	6990
THE BATTLE OF OLYMPUS	3995
THE CHESSMARTER	3995
THE FLINSTONE	8990
THE HUNT FOR RED OCTOBER	4995
THE SIMPSON 2	6995
THE SIMPSONS	5995
TIGER HELI	2995
TOP GUN	4995
TOP GUN SECOND MISION	5995
TORTUGAS MUTANTE S	7990
TOTALY RAD	4995
TRACK & FIELD 2	4995
TRACK & FIELD IN BARCELONA	3995
TROG	4995
TURBO RACING	4995
UFORIA	4995
WEREWOLF	3995
WILLOW	4995
WORLD CHAMP	4995
WORLD WRESTLING	3995
WRSTLEMANIA	3995
ZELDA 2	4995

ADVANTAGE JOYSTICK	6990
ALARGADOR CABLE	1995
CONTROLLERS	1800
ORGANIZADOR JUEGOS	1195
SUPER CONTROLLER	990

SUPER OFERTAS SUPER OFERTAS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM









BOB - 5990 | DRAGONS LAIR - 6990 | CHESS MASTER- 6990 | JOHN MADDEN - 5990

KRUSTY FUN HOUSE - 6990 | NHLPA HOCKEY - 5990 | STAR WARS - 8990 | SUPER KICK OFF- 4990

SUPER SWIV - 5990 | TINY TOON - 8990 | W. LEAGUE BASKETBALL - 6990 | ZELDA - 6990



Estos son tus centros Mail



ALICANTE — PADRE MARIANA, 24. TEL: 514 39 98

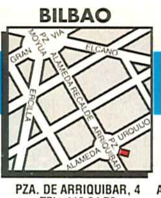


BADALONA — CALLE SOLEDAT, 12. TEL: 464 46 97



BARCELONA (PLACA CATALUNYA) — CARRER DE PAU CLARIS, 106. TEL: 412 63 10

BARCELONA (PLACA SANTS) — C. SANT CRIST 51-57 (SANTS). TEL: 296 69 23



BILBAO — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4. TEL: 410 34 73



BURGOS — AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47

MADRID (Atocha) — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. TEL: 527 82 25



MADRID (SOL) — CALLE MONTERA, 32, 2º. TEL: 522 49 79



Torrejón MADRID (NUEVO CENTRO) — AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64.





Tres Cantos MADRID — EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS. TEL: 804 08 72

Fuengirola MALAGA — CALLE ALEMANIA, 5. TEL: 58 25 82



SALAMANCA — CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81



S. SEBASTIAN — CALLE AUTONOMIA, 3. TEL: 47 40 72

DosHermanas SEVILLA — CALLE LAS MORERILLAS, 6. TEL: 566 76 64



VIGO (NUEVO CENTRO) — PLAZA DE LA PRINCESA



ZARAGOZA — CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2, PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71

GAMEBOY COMPLEMENTOS



GAMEBOY 7.990

GAMEBOY + TETRIS 11.990

GAMEBOY + TETRIS + STAR WAR 14.990



ILUMINACION- 1.950

LUPA- 1.595

ALTAVOCES- 1.895



CARRY CASE- 1.995

PLAY AND CARRY CASE- 2.495

MALETIN ATTACHE- 3.295



PRO POUCH- 1.995

BATERIA NUBY- 4.995



ADAPTADOR CORRIENTE- 1.495

LIGHT BOY- 3.690

LUZ Y LUPA- 3.395



BATERIA 12 h +FUENTE- 4.995

BOSSTER BOY- 6.995



GAME PACK- 1.550

ADAPTADOR COCHE- 1.595

SOLAR BOY- 4.900



HANDY BOY- 5.990



HANDY CARRY- 1.290

OFERTA HANDY POWER KIT- 5.900

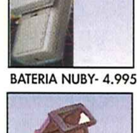


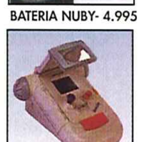
HIP POUCH- 1.990



LOGIC 3 CARRY- 2.190







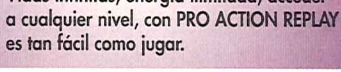


ATARI LYNX — OFERTA 2900

SUPER PRECIO 11.900

AWESOME GOLF	CRISTAL MINE	PAPERBOY
BASKET BRAUL	CHIP'S CHALLENGE	RAMPAGE
BILL & TED'S ADVENTURE	KUNG FOOD	ROBO-SQUASH
BLOCKOUT	MS. PACMAN	ROBOTRON
		S.T.U.N. RUNNER
		SCRAPYARD DOG
		SLIME WORLD
		TOURNAMENT CYBERBALL
		XENOPHOBE
		XYBOTS

BARCODE BATTLER



9.900



MEGADRIVE	- 11495
M SYSTEM	- 7995
SUPER NINTENDO	- 10995
GAME BOY	- 7495
NINTENDO NES	- 7495

Vidas infinitas, energía ilimitada, acceder a cualquier nivel, con PRO ACTION REPLAY es tan fácil como jugar.

GAME GENIE



PARA NINTENDO NES 6.500

PARA MEGADRIVE 9.900

PARA GAME BOY 6.100

TE HARA LLEGAR AL FINAL



MANGA VIDEO



¡ESTOS VIDEOS LOS TIENES QUE TENER!



AKIRA — ¡ACCION A TOPE! Voltios, tensión, perfección increíble — 1.995



FIST OF THE NORTH STAR — ¡LOS PUÑOS VUELAN! La sangre chorrea, los huesos se quiebran. — 2.995





DOMINION TANK POLICE — 2.995



NOVEDADES

VENUS WAR	2995
UROTSUKIDOSI	2995



DRAGON BALL — ¡POR FIN! EN VIDEO

LA LEYENDA DEL DRAGON XERON	1995
LA BELLA DURMIENTE EN EL CASTILLO DEL MAL	1995
AVENTURA MISTICA	1995

CARTUCHOS

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 300 Ptas.















ALIEN 3	ASTERIX	BART VS JUGGERNAUTS	BATTLETOADS II	COOL WORLD	CHUCK ROCK	DARKWING DUCK
P.V.P. – 5490	P.V.P. – 5490	P.V.P. – 4990	P.V.P. – 5490	P.V.P. – 5990	P.V.P. – 4990	P.V.P. – 5990
DENNIS	DRACULA	EL IMPERIO CONTRAATACA	GEOR. FOREMAN BOXING	JOE & MAC	JURASIC PARK	KRUSTY FUN HOUSE
P.V.P. – 5990	P.V.P. – 4990	P.V.P. – 5490	P.V.P. – 4990	P.V.P. – 5490	P.V.P. – 5990	P.V.P. – 5490
LEMMINGS	LOONEY TUNES	MORTAL KOMBAT	MYSTIC QUEST	POPEYE II	STAR TREK	STAR WAR
P.V.P. – 5490	P.V.P. – 4990	P.V.P. – 5990	P.V.P. – 5490	P.V.P. – 5490	P.V.P. – 5990	P.V.P. – 5490
SUPER JAMES POND	SUPER MARIO LAND II	THE FIDGETS	THE HUMANS	TOP RANKING TENNIS	XENON 2	ZELDA
P.V.P. – 5290	P.V.P. – 5990	P.V.P. – 5990	P.V.P. – 5490	P.V.P. – 4990	P.V.P. – 5490	P.V.P. – 5990





















MAS CARTUCHOS GAME BOY

DESCUENTO 300 Ptas.

Addams Family II	5990	Los Picapiedra	5990	Speedy González	5990
Bomb Jack	4990	Mario &Yoshi	4490	Sumo Fighter	5990
Buble Bobble 2	5990	MegaMan II	4490	Super Mario Land	4490
Bugs Bunny	4990	Mickey Mouse	5990	Terminator 2	5490
Darkman	4990	Muhammed Ali Boxing	5990	The Simpsons	5490
Dr Mario	4490	NBA 2	5400	Tom and Jerry	5390
Duck Tales	5490	Nemesis 2	5490	Turtles	4490
Ferrari Grand Prix	5490	Parasol Star	4990	Universal Soldier	5490
Hook	5490	Principe Valiente	4990	World Cup	4490
Kwirk	4490	Road Rash	5990	Yoshi´s Cookie	4490
Kyrby Dreamsland	4490	Robin Hood	5490	Zen	5990

OFERTAS GAME BOY • EXCEPTO OFERTAS

Battle Unitzeoth	1995			Power Race	1995
Blaster Master	1995			Prince of Boblete	2595
Blue Brother	2995			R Type	2595
Boulder Dash	2595			Robocop	2990
Castelian	1995			Rodland	2595
Dynablaster	2595	Kung Fu Master	2595	Snoopy	1995
F1 Racer	3395	Navy Seals	2990	Solomon´s Club	1995
Gargoyles	2595	NBA	2995	Spiderman	2595
Godzilla	1995	Ninja Boy	1995	Tip Off	2595
Jordan us Bird	1495	Palamedes	1990	Trax	1995
Kick Off	2995	Pimball	2595	World Beach Volley	1995

RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID



NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE ....

TITULOS PEDIDOS	PRECIO	¡No olvides el descuento!	TOTAL
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 250		GASTOS ENVIO	
		TOTAL	

SERVIPACK





TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

SOLO PEDIDOS POR TELEFONO: (91) 380 28 92

La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

CAMBIO los juegos: «Quack Shot» y «Arch Rivals» de Mega Drive, por «Sunset Riders», «Chuck Rock» y «Kick Off». ¡¡¡OJO!!! uno por uno. También los vendo. Debéis llamar al TF:954-707347 y preguntar por Juan Carlos.

CAMBIO Master System con dos mandos, una pistola y 17 juegos, 4 de ellos de pistola. La cambio por Mega Drive o por Super Nintendo con dos juegos. Preguntar por Manuel. TF:968-212423.

CAMBIO consola Nasa con cuatro juegos, pistola y dos mandos por «Dead Dancer» de Super Nintendo. Preguntar por Roberto. TF:976-414013.

CAMBIO «Super Kick Off» (8.400 pesetas), por el «Maniac Mansion» (3.900 pesetas). Los interesados deben preguntar por Raúl. TF:987-222712.

CAMBIO Master System, muchos juegos, un pad y un stick. Lo cambio por una Game Boy o Game Gear con algún juego. TF:91-3666446. Preguntar por Diego. Llamar de 19:00 horas en adelante.

SE CAMBIA «Sonic Blastman» de Super Nintendo por «Bola de Dragón ZZ», «StarWing», «Alien 3» o «Mortal Kombat». Sólo Bilbao. Preguntar por Luis. TF:94-4568983.

CAMBIO Super Nintendo con el juego «Street Fighter II» + 2 pads + Nintendo con 2 pads + 2 juegos + Game Gear con convertidor por Tv + 3 juegos. Cambio todo esto por una Mega Drive con Mega CD. Preguntar por Guillén. TF:972-770579.

CAMBIO consola Nintendo con 8 juegos: «Shadow Warriors», «Robocop 2», etc... y Game Boy con juegos, por una Super Nintendo con 2 ó más juegos. Debéis preguntar por César. TF:942-215072.

CAMBIO consola Master System II con los juegos: «Alex Kid», «Enduro Racer» y «Grand Prix», por una Game Gear, si es posible con 1 ó más juegos. Pregúntar por Carlos. TF:91-33122005.

CAMBIO consola Creation con el juego «Familia Addams» y un disco con 170 juegos, por Master System con el juego «Alex Kid». Preguntar por Amador. TF:957-684049.

VENTAS

VENDO Nintendo con dos mandos, pistola, los juegos: «Tortugas Ninja 2», «Super Mario Bros», «Legend of Zelda», «Joe & Mac» y «American Gladiators», y un cartucho con 4 juegos de pistola. Todo por 15.000 pesetas. ¡¡¡SÓLO QUINCE!!! Preguntar por Antonio. TF:957-238002.

VENDO juegos de Super Nintendo: «Mortal Kombat» (9.000 pesetas, importación pal), «Axelay» (6.000 pesetas), «Actraser» (6.000 pesetas, Americano) y «Street Fighter II» (4.000 pesetas). Todo en perfecto estado. Interesados llamar al TF:93-6522233. Preguntar por Gabriel.

VENDO los juegos «Dino City» y «The Magical Quest» por 12.500 pesetas los dos, y por separado 7.500 pesetas cada uno. Preguntar por Xavier. TF:93-7904364.

VENDO consola Nintendo con 2 mandos y 4 juegos: «Super Mario Bros», «Kung Fu», «The Guardian Lenger» y «Castelvania II» por 15.000 pesetas. Preguntar por Carlos. TF:971-429207.

VENDO «Super Mario Bros 3», «Raibow Island» + uno de estos juegos: «A Boy and His Blob», «Road Fighter», «Wrecking Crew» y «Top Gun» por 9.000 pesetas. También vendo Nintendo por 4.500 pesetas. Preguntar por Jacobo. TF:981-602719.

VENDO consola Nintendo con dos mandos y con los juegos: «Battletoads», «Mario I», «GhostBusters II» y «Double Dragon» por 17.000 pesetas. Llamar noches y tardes. Preguntar por Urko. TF:91-3812135.

VENDO consola Master System II con dos mandos y ocho juegos, por tan solo 22.000 pesetas. Precio discutible. Preguntar por Fernando. TF:91-7966365.

VENDO juegos de Nintendo: «Tecmo Cup», «Bart Simpson» y «Double Dragon» por 4.500 pesetas cada uno, y «Top Gun» por 2.000 pesetas. Y de Game Gear: «Wonder Boy», «Dragon Trap» y «Donald Duck» a 3.000 pesetas cada uno. Debéis preguntar por Abraham. TF:91-5170289.

VENDO Game Boy con Lightboy y «Super Mario Land 1 y 2», «Tortugas Ninja 2», «Tiny Toons», «Tetris» y «NBA All Stars». Todos ellos con sus cajas originales y en perfecto estado, por sólo ¡¡¡13.000 pesetas!!! Preguntar por José Antonio. TF:948-696201.

¡¡¡ATENTOS!!! vendo «Fatal Fury» de Mega Drive con 4 meses por sólo 5.000 pesetas. Mando con turbo de 3 posiciones por sólo 2.500 pesetas. Tengo el ticket del C. Mail. Llamar de 16:00 a 19:00 horas. Preguntar por César. TF:91-4600229.

VARIOS

VENDO Nintendo con 4 juegos: «Super Mario Bros», «Super Mario Bros 3», «Tortugas Ninja», «Duck Hunt», dos mandos y pistola. Todo por 25.000 pesetas. O cambio por Mega Drive con juego. Preguntar por Álvaro. TF:91-3201549.

VENDO O CAMBIO el juego «Dr. Mario» de Game Boy, por 2.000 pesetas. Debéis preguntar por Carlos. TF:91-3810085.

CAMBIO Mega Drive por Super Nintendo o la vendo con pocos meses de uso, junto a 6 juegos y 2 mandos. TF:93-4173251. Preguntar por Juan Carlos.

QUISIERA COMPRAR Super Nintendo barata, a ser posible con juego de lucha. También vendo Nintendo con 6 buenos juegos o la cambio por una Super Nintendo. Preguntar por Raúl. TF:91-6725880.

VENDO Master System con 7 juegos por 27.000 pesetas. Su valor real es de 39.000 pesetas. O cambio por Mega Drive con 1 juego o por Super Nintendo sin juegos. Preguntar por Carlos. TF:96-1422682.

VENDO O CAMBIO consola Atari 2600 con 35 juegos por 2.000 pesetas. En caso de cambio, por un juego para la Master System II. Preguntar por Eduardo. TF:985-5362337.

VENDO O CAMBIO «Turtles» por 4.550 pesetas, «Red October» por 5.400 pesetas y «Golf» por 4.300 pesetas. Todo para Game Boy. O los cambio por juegos de Super Nintendo. Sólo Granada. Llamar de 8:00 a 9:30 de la tarde. Preguntar por Laura. TF:958-251161.

VENDO Master System con 9 juegos por 30.000 pesetas. ¡¡¡NEGOCIABLES!!! Con juegos como «Sonic», «Sonic 2», «Asterix», «Simpsons», etc... o la cambio por Super Nintendo y dos juegos. Sólo Coruña. Preguntar por José Ignacio. TF:981-220583.

VENDO juegos: «Street of Rage» y «Granada X» de Mega Drive por 4.000 pesetas los dos. O los cambio por un juego de Super Nintendo. Preguntar por Roberto. TF:93-3977845.

VENDO Super Nintendo nueva + «Star Wars», «Legend of Zelda», «Spiderman» y «X-Men» por 17.000 pesetas, o cambio por Mega Drive en buen estado con 3 juegos. Preguntar por Eneko. TF:94-4698171.

¡Ha llegado tu hora!

Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.



3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío



¡Rescata a la Princesa!

Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Ayuda a Link a matar al Dragón de la Gruta!

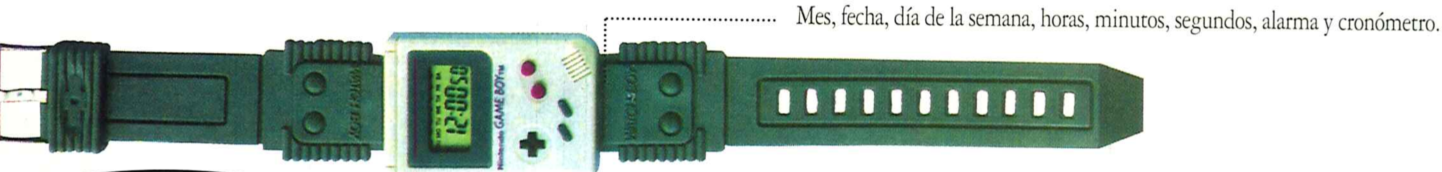
Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.



3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Pon a prueba tu coco!

Mes, fecha, día de la semana, horas, minutos, segundos, alarma y cronómetro.



2.500 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Más portátil que nunca!

Horas, minutos, segundos y mes. Instrucciones en castellano y pila.



¡Nuevo en España!

2.000 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Una Game Gear en tu muñeca!



Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

(Rellenar con mayúsculas) Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ❑ Reloj Tetris.......................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Super Mario Bros .............P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Watch Boy .........................P.V.P. 2.500 ptas.
- ❑ Reloj Zelda ...............................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Time Gear.........................P.V.P. 2.000 ptas.

NOMBRE..APELLIDOS..

DOMICILIO..LOCALIDAD..................................PROVINCIA..........................

CODIGO POSTAL (imprescindible).. TELEFONO...

Forma de pago:

- ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº...
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito VISA nº

Fecha de caducidad de la tarjeta...

Titular de la tarjeta (si es distinto)..

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y Firma:

La Gran Ocasión

COMPRAS

ME GUSTARÍA COMPRAR juegos buenos de Mega Drive, Master System y Game Gear como: «Carmen Sandiego», «Warriors of Rome» y otros de acción, matamarcianos y periféricos para esas consolas. Debéis preguntar por Sergio. TF:96-1661405.

COMPRO juego de Super Nintendo «Final Fight» con instrucciones por 4.250 pesetas, y el juego de Game Boy «R-Type» con instrucciones por 500 pesetas. Debéis preguntar por Jesús. TF:941-237375. Llamar de 21:00 a 22:00 horas.

DESEARÍA COMPRAR una Game Boy con un juego sin complementos. Escribir a: Manuel Garrido Vaquera, c/Olegario Domarco Sellel, 89-4º D. 03206 -Elche- (Alicante).

COMPRO consola Game Boy en buen estado. Precio a convenir. A ser posible con algún juego. Preguntar por Arkaitz. Llamar de 8:00 a 9:30 horas. No importa de dónde seas. TF:943-514287.

COMPRO «Super Tennis» de Super Nintendo por 2.000 ó 2.500 pesetas. En perfecto estado. Sólo para residentes en Córdoba. Preguntar por Francisco Jesús. Llamar sábados por las mañanas. TF:957-2775440.

COMPRO el juego «Centurion» de Mega Drive con instrucciones . Muy urgente. Llamar a partir de la 22:30 horas. Preguntar por Jonhy. TF:972-301126.

COMPRO caja del «Street Fighter II» y del «Super Mario World». Precio a razonar. Los que estéis interesados, preguntar por José. TF:95-4184865. Desde las 4:00 de la tarde.

COMPRO juego «Taz-Mania» de Master System, con caja e instrucciones. Barato. Llamar a partir de las 20:00 horas. Preguntar por Julio. TF:943-424928.

COMPRO «Castle of Illusion», «Fantasía» y «Ghouls'n Ghost» para Mega Drive. A buen precio. TF:982-211528. Preguntar por Javi.

COMPRO juegos de Super Nintendo que estén como nuevos. A buen precio. Llamar de 15:00 a 16:00 horas o de 21:00 a 23:00 horas. TF:91-6815706. Preguntar por Víctor.

CLUBS

ME GUSTARÍA formar un club por correspondencia con todos los que lo deseen. Sólo para Mega Drive. Intercambio gratuito, trucos, opiniones, etc... Todo gratis. Preguntar por José Mª. TF:943-175348.

MAGICAL CLUB para chicos y chicas de 11 a 14 años, que tengan una Game Boy o una Mega Drive. Interesados, debéis escribir una carta incluyendo 2 fotos para el carnet a: Ignacio Díez, c/ II de Mayo, 6-3º C. 09006 -Burgos-.

SI TIENES una Mega Drive o una Game Boy, escribe a MEGABOY y cada mes recibirás una revista que vale 25 pesetas. El carnet será gratis. Xavier Esteve, c/Cane Verge Monserrat, 28-2ª. 25740 -Ponts- (Lleida).

CLUB para usuarios de consolas Sega. Sorteos, carnet, revista... Llama o escribe desde toda España. Ginés Haro Pastor, c/Mandarina, 1 Bis-5º B. 41006 -Sevilla-. TF:954-672014.

SI SOIS de Terrassa y tenéis una Super Nintendo o una Game Boy, escribid a: Víctor Morena Mogío, c/Periodista Grané, 143-5º 2ª. 08226 -Terrassa- (Barcelona).

ME GUSTARÍA formar un club para Game Boy e intercambiar trucos, opiniones y hacer fabulosos sorteos. Interesados llamar al TF:947-598148. Preguntar por Javi.

SOMOS un club de las 3 Nintendo. Damos trucos y revistas a los socios. Llamar al: 96-3727970/ 3609024/ 3612128. Preguntar por Nicolás.

SOMOS el club "MEGA'S Dr.", especialistas en Super Nintendo, Game Boy, Master System y Nintendo. Interesados llamar: Super Nintendo o Game Boy al TF:91-6110524 (Angel), Master System II al TF:91-6111330 (Dani), Nintendo o Master System II al TF:91-6126560 (Iván). Llamar de 18:00 a 22:30 horas. Sólo Alcorcón.

ME GUSTARÍA hacer un club de chicos/as que tengan consolas Nintendo, Super Nintendo y Game Boy. Nos cambiaremos trucos. Preguntar por David. TF:944-4374413.

LA GRAN OCASIÓN

❏ COMPRA ❏ INTERCAMBIO ❏ VENTA ❏ CLUBS ❏ VARIOS

TEXTO: ....

....

....

....

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... LOCALIDAD .... PROVINCIA .... TLF. ....

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«La Gran Ocasión»**.• Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia del cupón.• Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial..



¡HA LLEGADO LA HORA DE SUSCRIBIRSE!

Ahora al suscribirte o renovar tu suscripción a Hobby Consolas por 1 año (12 números x 350 ptas = 4.200 ptas) te regalamos este exclusivo reloj GAME BOY.

El reloj GAME BOY te indica hora, minutos, segundos, día de la semana, día del mes y dispone de alarma.

Aprovecha la oportunidad de recibir tu revista favorita en casa y obtener este sensacional obsequio.

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.
Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíanoslo por correo (no necesita sello).

¿PODRAS ACEPTAR EL DESAFIO DE UN CABALLERO JEDI?

STAR WARS
THE EMPIRE STRIKES BACK™

"...la calidad de este cartucho es impresionante. Imprescindible 95%"
SUPER JUEGOS

"...uno de los auténticos bombazos del año,..."
SUPER OK CONSOLAS

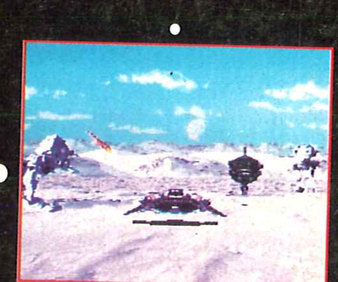
"...te ofrecerá fuertes emociones, mucha acción y la envidiable técnica que ya nos fascinó con *Super Star Wars*."
HOBBY CONSOLAS

"...el cartucho promete, y mucho nos tememos que se va a convertir en un clásico."
NINTENDO ACCION

"Si vas a jugar un año entero el mismo juego, asegúrate que sea *Super Empire Strikes Back*"
SNES FORCE









Distribuido por:
Arcadia software, s.a.

JVC
JVC Musical Industries Europe Ltd.